

WOJNA O PIERŚCIENÍ

Ultimate rework PL



W którykolwiek stronę spojrzał, widział sygnały wojny. Góry Mgliste roły się jak mrowiska: orkowie wychodzili z tysiąca pieczar. Pod stropem Mrocznej Puszczy wrzała śmiertelna walka ludzi i elfów z dzikimi zwierzętami. Kraj Beorningów stał w płomieniach.

Nad Morią zalegała chmura; u granic Lorien wzbijały się dymy. Przez pastwiska Rohanu gnali jeźdzy, z Isengardu skrały się stada wilków.

Z przystani Haradu okręty wojenne wypływały na morze. Od wschodu ciągnęły niezliczone zastępy: ludzie zbrojni w miecze i dzidz, łucznicy na koniach, wozy dowódców i tabory. Czarny Władca ruszył całą potęgą.

Drużyna

Pierścienia

J.R.R. Tolkien,

księga II, rozdział 10.

ROZDZIAŁ I:

WPROWADZENIE

Witaj w instrukcji do strategicznej gry planszowej *Wojna o Pierścień*.

Wojna o Pierścień Ultimate Rework to gra dla dwóch lub czterech graczy, oparta na trylogii „Władca Pierścieni”™ autorstwa J.R.R. Tolkiena.

Gracze biorą w niej udział w zmaganiach armii Wolnych Ludów, wspierającej odważnych członków Drużyny Pierścienia i mrocznych zastępów Cienia, z potężnymi Sługami Czarnego Władcy na czele.

W grze dwuosobowej jeden z graczy dowodzi siłami Wolnych Ludów, a drugi armiami Cienia, natomiast w grze trzy- lub czteroosobowej gracze zostaną podzieleni na dwa zespoły, kontrolujące te dwie strony konfliktu.

Podczas każdej rozgrywki w *Wojnę o Pierścień Ultimate Rework* gracz kontrolujący Cień będzie próbował wykorzystać przewagę zapewnianą przez potężne armie i podbić Śródziemie. Na jego rozkaz zbiorą się legioni orków i trolli Saurona, oddziały czarodzieja Sarumana oraz zastępy Haradrimów i Easterlingów, gotowe okryć ciemnością cały Zachód.

Przeciwko tej mrocznej fali stanie gracz kontrolujący Wolne Ludy: przyjazne elfów, krasnoludów, jeźdźców Rohanu i ludzi z Gondoru, a także ludzi z Północy. Celem tego kruchego sojuszu jest obrona trzech królestw Śródziemia i zapewnienie dostatecznie dużo czasu Powiernikowi Pierścienia.

Podczas gdy armie będą się ścierać na polach bitew, dziewięciu członków Drużyny Pierścienia będzie zmierzać w kierunku samego serca krainy Czarnego Władcy, Góry Przeznaczenia, aby w jej odmętach zniszczyć Jedyny Pierścień.

Drużynę Pierścienia kontroluje gracz dowodzący Wolnymi Ludami – to ona jest jego prawdziwą szansą na zwycięstwo, gdyż zastępy Cienia przepadną wraz z ich panem, kiedy tylko Pierścień zostanie zniszczony. Jednakże wyprawa do Góry Przeznaczenia będzie usiana niebezpieczeństwami, bowiem nad Śródziemiem zapada zmrok...

Ostatecznie tylko jedna ze stron odniesie zwycięstwo.

Jeśli Cień podbije dostatecznie dużo miast i twierdz przeciwnika albo Powiernicy Pierścienia zawiodą i zostaną skuszeni, ciemność zatrumfuje.

Jeśli Drużynie Pierścienia wcześniej uda się zniszczyć Pierścień, albo jeśli armiom Wolnych Ludów uda się odeprzeć mroczną falę i samemu zdobyć twierdze wroga, upadek Czarnego Władcy zostanie przypieczętowany...

LICZBA GRACZY

Wojna o Pierścień Ultimate Rework to gra dla 2 lub 4 graczy. Frakcje, które biorą udział w tym konflikcie, opowiadają się po jednej z dwóch stron: Wolnych Ludów lub Cienia.

Podczas gry czteroosobowej gracze dzielą się po równo zadaniami w obrębie obu stron konfliktu. Należy zauważyć, że poniższe zasady dotyczą jedynie rozgrywki na dwóch graczy. Aby rozegrać grę na więcej niż dwóch graczy, należy się zapoznać z *Zasadami gry czteroosobowej*.

ROZDZIAŁ II:

ELEMENTY GRY

LISTA ELEMENTÓW DO WARIANTU ULTIMATE REWORK

Poniżej znajduje się lista elementów, których będziesz potrzebował z gry podstawowej:

- 1 plansza podzielona na dwie części
- 6 kości akcji Wolnych Ludów
- 10 kości akcji gracza Cienia
- 205 figurek przedstawiających armie i postacie *Wojny o Pierścień*, w tym:
 - 90 figurek jednostek Cienia
 - 75 figurek jednostek Wolnych Ludów
 - 20 figurek dowódców Wolnych Ludów i 7 figurek Nazgûli
 - 1 figurka Nazgûla (która należy oznaczyć dla odróżnienia, użytą jako Ognisty Smok)
 - 8 figurek Powierników Pierścienia (Froda i Samiego) oraz ich Towarzyszy
 - 4 figurki Sług Cienia (Khamûl, Rzecznik Saurona, Gollum i Saruman)
- 20 znaczników kontroli osad
- 1 znacznik postępów Drużyny Pierścienia
- 6 żetonów armii
- 1 znacznik zepsucia
- 2 żetony gracza prowadzącego (do rozgrywki 4-osobowej)
- 3 żetony Pierścieni Elfów
- 8 znaczników polityki Narodów
- 2 znaczniki punktów zwycięstwa

— 5 sześciocieciennych kości (używanych do liczenia punktów Poszukiwań)

Poniżej znajduje się lista komponentów, które należy wydrukować:

— 31 kart Bohaterów i Towarzyszy*

— 32 karty Wydarzeń Postaci dla Wolnych Ludów*

— 32 karty Wydarzeń Strategii dla Wolnych Ludów*

— 13 kart Sług

— 32 karty Wydarzeń Postaci dla gracza Cienia*

— 32 karty Wydarzeń Strategii dla gracza Cienia*

— 1 specjalna karta Wydarzenia „Schwytanie Golluma” dla gracza Cienia*

— 37 kart Poszukiwań*

— 10 sześciocieciennych kości reprezentujących standardowe kości bitwy**

— 1 sześciociecienna kość – kość bitwy fortyfikacji**

* Wydrukuj wszystkie nowe karty na grubym papierze.

** Wydrukuj ścianki i umieść je na kościach.

Poniższe dodatki do gry są potrzebne tylko ze względu na figurki, ale nie są konieczne, więc jeśli nie chcesz ich kupować, możesz użyć innych figurek do oznaczania tych elementów na planszy. Dodatki zostały sklasyfikowane według tego, co dodają w stosunku do ich ceny.

Poniżej znajduje się lista elementów, których będziesz potrzebował z dodatku **Wojownicy Śródziemia**:

— 48 figurek:

— 7 figurek Entów

— 1 figurka Enta (która należy oznaczyć dla odróżnienia, użyta jako Drzewiec)

— 8 figurek Wielkich Orłów

— 8 figurek Umarłych

— 8 figurek Pająków

— 8 figurek Górali

— 8 figurek Korsarzy

Poniżej znajduje się lista elementów, których będziesz potrzebował z dodatku **Panowie Śródziemia**:

— 8 figurek:

— 1 figurka Balroga (zwanego w grze Zgubą Durina)

— 1 figurka Rzecznika Saurona (użyta jako Grima)

— 1 figurka Czarnoksiężnika

— 1 figurka Gothmoga

— 1 figurka Gandalfa Białego

— 1 figurka Aragorna (użyta jako Elessar)

— 1 figurka Elrona

— 1 figurka Galadrieli

Poniżej znajduje się lista elementów, których będziesz

potrzebował z gry **Bitwa Pięciu Armii**:

— 6 kości akcji Wolnych Ludów ***

— 7 kości akcji gracza Cienia***

— znacznik rekrutacji Elfów (jako znacznik polityki Vanyarów)

— 24 figurki:

— 6 figurek Nietoperzy

— 1 figurka Bolga (użyta jako Wielki Goblin)

— 1 figurka Gandalfa (użyta jako Radagast lub Błękitni Czarodzieje)

— 1 figurka Bilba (użyta jako Sam-Powiernik Pierścienia)

— 1 figurka Thranduila (użyta jako Glorfindel)

— 1 figurka Gwaihira

— 1 figurka Barda (użyta jako Faramir)

— 1 figurka Beorna (użyta jako Grimbeorn)

— 1 figurka elitarnej jednostki elfów (oznaczona jakoś dla odróżnienia, użyta jako Éowina)

— 6 figurek elitarnych jednostek elfów (użyte jako jednostki elitarne Vanyarów)

— 5 figurek regularnych jednostek elfów (użyte jako jednostki regularne Vanyarów)

— 8 figurek regularnych jednostek Saurona (użyte jako jednostki regularne zapewniane przez „Czarną Wieżę”)

*** Dodatkowe kości akcji z Bitwy Pięciu Armii mogą okazać się pomocne, ponieważ w Wojnie o Pierścień Ultimate Rework możesz rzucać większą liczbą kości akcji, niż jest ich w grze podstawowej.

Poniżej znajduje się lista elementów, których będziesz potrzebował z dodatku **Królowie Śródziemia**:

— 8 figurek:

— 1 figurka Cienia Mrocznej Puszczy użyta jako Wampir

— 1 figurka Ugluka

— 1 figurka Czarnego Węża

— 1 figurka Thranduila

— 1 figurka Denethora

— 1 figurka Daina II

— 1 figurka Théodena

— 1 figurka Branda

Jesteśmy świadomi, że wysiłek i pieniądze potrzebne do wydrukowania kart i zakupu dodatków mogą stanowić dużą inwestycję. Dlatego umieściliśmy grę na Tabletop Simulator, abyś mógł ją wypróbować, zanim poświęcisz swój czas na złożenie w całość fizycznego egzemplarza. Jeśli posiadasz Tabletop Simulator, możesz zagrać w tę grę, pobierając po prostu nasz mod „War of Ring Ultimate Rework”.



ELEMENTY GRY

PLASTIKOWE FIGURKI

Podczas rozgrywki armie walczące o Śródziemie (oraz bohaterowie i potwory, które nimi dowodzą) zostały przedstawione za pomocą plastikowych figurek.

Armie

Siły zbrojne danego Narodu zostały przedstawione za pomocą **jednostek**.

Te z kolei dzielą się na jednostki **regularne i elitarne**. Pierwsze przedstawiają oddziały przeciętnych wojowników, a drugie zastępy wyborowych żołnierzy lub potężnych potworów.

Pojedyncza jednostka odpowiada różnej liczbie faktycznych żołnierzy – od kilku setek doświadczonych wojowników po tysiące orków. W świetle zasad wszystkie jednostki danego rodzaju (regularne bądź elitarne) posiadają taką samą siłę, bez względu na to, do jakiego Narodu przynależą.

Wszystkie jednostki znajdujące się w jednym regionie i kontrolowane przez jednego gracza uważa się za pojedynczą grupę nazywaną **armią**.

Armia może się składać z maksymalnie **dziesięciu jednostek lub pięciu jednostek**, jeśli znajduje się ona w oblężonej twierdzy.

Dowódcy Wolnych Ludów

Kapitanów i wodzów prowadzących do bitwy armie Wolnych Ludów przedstawiono za pomocą figurek **dowódców**.

Dowódcy nigdy nie mogą poruszać się samodzielnie, zawsze muszą być częścią przyjaznej armii. Jeśli w dowolnym momencie gry na planszy znajduje się dowódca pozbawiony armii, należy go natychmiast usunąć.

Obecność dowódcy poprawia zdolności bojowe armii i zwiększa jej mobilność. Nie ma żadnych ograniczeń, co do liczby dowódców, jaka może towarzyszyć danej armii. Dowódcy Wolnych Ludów, bez względu na własną przynależność do jakiegoś Narodu, mogą dowodzić armiami składającymi się z jednostek dowolnych Narodów.

Dowódcy nie uważa się za jednostkę, nie można go usunąć w ramach strat, a jego obecność nie zwiększa siły danej armii.

Nazgule

Nazgûle, nazywane czasem *Upiorami Pierścienia*, funkcjonują jako dowódcy armii Cienia. Każdego Nazgûla przedstawia inna figurka upiora na skrzydlatej bestii.

Zasady dotyczące dowódców Wolnych Ludów odnoszą się również do Nazgûli, z poniższymi wyjątkami:

— Nazgûle nie muszą stanowić części przyjaznej armii, mogą poruszać się samodzielnie, jednym ruchem przesuwając się (latając) do dowolnego regionu na planszy (nawet do regionów, w których znajdują się jednostki Wolnych Ludów).

Wyjątek: Nazgûl poruszający się bez armii nie może zostać samotnie umieszczony w kontrolowanej przez wroga twierdzy.

— Obecność wrogiej armii w tym samym regionie nie ma żadnego wpływu na Nazgûle.

Czarnoksiążnik i Khamûl są uważani zarówno za Sługi, jak i Nazgule. Posiadają zdolności obydwóch, więc nie można ich całkowicie zabić (po ich wyeliminowaniu figurka umieszczana jest z powrotem w posiłkach, a karta Sługi wraca na rękę gracza Cienia i może później zostać zagrana ponownie).

Postacie

Głównych bohaterów opowieści oraz ich przeciwników przedstawiono za pomocą figurek **postaci**.

Postacie to wyjątkowe osobistości przewyższające zdolnościami zwykłych dowódców. Postacie Wolnych Ludów nazywa się **Bohaterami lub Towarzyszami**, zaś postacie Cienia **Slugami**.

Każda postać przedstawia osobna figurka, a jej specjalne umiejętności zostały opisane na odpowiedniej karcie Postaci. Zanim gracze rozpoczną rozgrywkę, powinni dokładnie przeczytać wszystkie karty Postaci.

W świetle zasad postacie funkcjonują podobnie do dowódców, ale nie podlegają tym samym ograniczeniom – mogą samodzielnie poruszać się po planszy, ignorując obecność wrogich armii.

Twarzysze: Legolas, Gimli, Boromir, Aragorn jako Obieżyświat, Meriadok, Peregrin, i Gandalf Szary rozpoczynają grę jako towarzysze Froda i Sama (**Powierników Pierścienia**) i członkowie Drużyny Pierścienia. W trakcie rozgrywki mogą opuścić Drużynę Pierścienia, aby wspomóc wysiłki Wolnych Ludów i dołączyć do armii jako dowódcy.

Inne postacie losowane są z talii Bohaterów dla Wolnych Ludów i talii Sług dla Cienia. Reprezentują one najsilniejsze postacie Śródziemia i mogą zostać wprowadzone do gry, gdy spełnione zostaną odpowiednie warunki opisane na ich kartach Postaci.

Jak wyjaśniono w zasadach przygotowania do gry,

pozostałe pomniejsze postacie nie znalazły się w taliach Bohaterów/Sług, natomiast będą one wprowadzane do gry dzięki określonym kartom Wydarzeń. Pamiętaj, aby odłożyć te postacie na bok przed rozpoczęciem gry.

Dzięki efektowi kart Bohaterów lub kart Wydarzeń niektórzy Towarzysze mogą zostać zastąpieni swoimi potężniejszymi wcieleniami. Kiedy to nastąpi, wymień kartę Towarzysza na nową wersję (Elessar i Gandalf Biały mają nawet nowe figurki, które ich zastępują).

Sméagol: Sméagol to wyjątkowa postać. Uważa się, że Sméagol zawsze podąża za Drużyną Pierścienia, a jeśli Powiernicy Pierścienia zostaną sami, stanie się ich przewodnikiem.

PLANSZA

Plansza przedstawia zachód Śródziemia pod koniec Trzeciej Ery. Oprócz mapy znajdują się tu również pola oraz tory służące do śledzenia różnych mechanik i elementów gry.

Rysunek planszy opisuje jej poszczególne części i wskazuje, gdzie podczas przygotowania gry należy umieścić wiele elementów.



LEGENDA



Biała linia to normalna granica pomiędzy dwoma regionami.



Równie popularnym rodzajem granicy pomiędzy dwoma regionami jest rzeka obramowana białymi liniami. Taką granicę również traktuje się jako normalną granicę.



Gruba czarna linia reprezentuje górska granicę, której nigdy nie można przekroczyć.



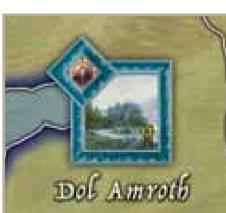
Kolorowa linia przebiegająca wzdłuż granicy wskazuje granice danego Narodu.



Gdy dwa Narody ze sobą sąsiadują, po obu stronach białej granicy znajdują się linie w różnych kolorach.



Obszary morskie nie są uważane za regiony i gracze nigdy nie mogą przekroczyć ich granic. Regiony sąsiadujące z dużym obszarem morskim po lewej stronie planszy nazywają się **regionami wybrzeża**.



Nazwa zapisana na polu regionu dużymi literami wskazuje na obecność miasta lub twierdzy.

REGIONY

Główną część planszy stanowi mapa zachodu Śródziemia pod koniec Trzeciej Ery. Mapa została podzielona na pola nazywane **regionami**. Każdy region posiada własną nazwę, która odnosi się zazwyczaj do ważnego miejsca lub całe kraju geograficznej (np. Minas Tirith albo Cardolan). Regiony służą do umieszczania plastikowych jednostek, przeprowadzania ruchów i walki.

Normalnie regiony oddziela od siebie biała linia lub rzeka obramowania dwoma białymi liniami.

Gruba czarna granica wskazuje, że dany teren jest nieprzekraczalny (zazwyczaj będzie to łańcuch górski). Jeśli dwa regiony stykają się tylko taką czarną granicą, nie uważa się ich za sąsiadujące.

Niektóre karty wydarzeń mogą odnosić się do lokalizacji zwanej Mordorem. Za część Mordoru uważane są regiony: Morannon, Gorgoroth, Barad-dûr, Nûrn i Minas Morgul.

Niektóre obszary planszy są całkowicie niebieskie, całkowicie otoczone czarną linią lub sąsiadujące z białą. Te obszary to morza i jeziora. Obszar morza lub jeziora nie jest regionem i gracze nigdy nie mogą przekroczyć jego granicy.

Uwaga: Góra Gundabad graniczy tylko z Górami Gram, Gniazdem Orłów, oraz granicą górką z Trollowymi Kniejami, Rivendell, Wrzosowiskami Etten i Samotną Skałą. Oznacza to, że umiejętność „Krasnoludzkie Tunel” z karty Daina II nie pozwala jednym ruchem przejść z Ereboru do Góry Gundabad.

Wolne regiony

Zasady i karty Wydarzeń często odnoszą się do **wolnych regionów**. Region uważa się za wolny dla danego gracza, jeśli nie znajdują się w nim wrogie armie i/lub kontrolowane przez wroga osady. Region, w którym znajduje się oblężona twierdza uważa się za wolny dla gracza, którego armie przeprowadzają oblężenie.

NARODY

Kilka regionów tworzy **Naród** otoczony granicą odpowiedniego koloru (patrz rysunek na stronie 9). Niektóre Narody składają się z kilku odseparowanych, odległych od siebie grup regionów.

FORTYFIKACJE I OSADY

Region może być pusty albo zawierać fortyfikację lub jeden z trzech rodzajów osad (wioska, miasto lub twierdzę).

Fortyfikacje

Fortyfikacja zapewnia w danym regionie dobrą pozycję do obrony – mogą być to ruiny, fort albo bród. Na

planszy znajdują się dwie fortyfikacje: w regionach Osgiliath i Brodów na Isenie.

Osady

Osady reprezentują miejsca ważne dla gospodarki i obrony danego Narodu. Region zawierający osadę zapewnia kilka korzyści graczowi, który go kontroluje.

Wioski to zamieszkałe obszary pozwalające na zaciąg wojsk danego Narodu. Obecność wioski w danym regionie została na planszy zaznaczona symbolem



odpowiedniego Narodu.

Miasta to ważne ośrodki dla danego Narodu. Podobnie jak wioski służą do rekrutacji wojsk, ale zapewniają również korzyści w walce dla broniącej się armii.



Twierdze to fortece, osiedla elfów i wielkie stolice Śródziemia. Gracze mogą w nich rekrutować wojska, a broniące się armie otrzymują tam potężne korzyści podczas walki.

Uwaga: Każdej twierdzy na planszy odpowiada pole twierdzy z tym samym rysunkiem (lub standardowym rysunkiem w przypadku twierdz Cienia).

Osady, miasta i twierdze Śródziemia zapewniają punkty zwycięstwa graczom, którzy je podbiją.



W przypadku osad, miast i twierdz kolor ramki wskazuje, który z graczy początkowo kontroluje dane miasto lub twierdę (czerwony kolor to Cień, niebieski to Wolne Ludy). Symbol w górnym rogu wskazuje, do którego Narodu należy dana osada, miasto lub twierdza.

TORY I POLA

Oprócz mapy regionów Śródziemia, na planszy znajdują się również różne pola i tory, służące do

śledzenia wielu jednocześnie zachodzących wydarzeń. Te obszary to:

— **Tor Drużyny Pierścienia**, na którym zaznacza się postępy Drużyny Pierścienia oraz poziom zepsucia Powierników Pierścienia.

— **Pole poszukiwań Pierścienia** (nazywane też „polem poszukiwań”), na którym gracz prowadzący Cień umieszcza kości przeznaczone na poszukiwanie Drużyny Pierścienia, oraz które służy do zaznaczania liczby punktów Poszukiwań zebranych przez graczy Cienia.

— **Tor polityki**, wskazujący, które z Narodów Śródziemia znajdują się już w „stanie wojny”.

— **Pole przewodnika Drużyny Pierścienia**, na którym umieszcza się kartę Postaci prowadzącej Drużynę Pierścienia.

— **Pole Drużyny Pierścienia** (nazywane też „polem Drużyny”), na którym umieszcza się figurki i żetony postaci wchodzących w skład Drużyny Pierścienia.

— **Pola Pierścieni Elfów**, na których umieszcza się żetony Pierścieni Elfów.

— **Pola na talie Wydarzeń**, na których umieszcza się cztery talie kart Wydarzeń.

— **Pola twierdz**, na których umieszcza się jednostki biorące udział w oblężeniach.

— **Pola armii**, na których umieszcza się figurki, kiedy w danym regionie nie ma już dostatecznie dużo miejsca.

— **Tor punktów zwycięstwa**, służący do zaznaczania podbojów każdego z graczy.





ROZDZIAŁ III:

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni zdecydować, który z nich będzie grał Wolnymi Ludami, a który Cieniem.

Następnie należy przygotować grę zgodnie z poniższą instrukcją.

KROK 1

Planszę należy umieścić na odpowiedniej powierzchni, pozostawiając bo bokach odrobinę miejsca (aby mieć gdzie odkładać odrzucone karty i wyeliminowane figurki oraz rzucać kości).

KROK 2

Figurkę Powierników Pierścienia należy umieścić w Rivendell, czyli na jej polu startowym.

KROK 3

Znacznik postępów Drużyny Pierścienia należy umieścić na polu „0” toru Drużyny Pierścienia, „ukrytą” stroną ku górze. Znacznik zepsucia należy umieścić na polu „0” tego samego toru.

KROK 4

Wszystkie karty Towarzyszy należy umieścić na polu przewodnika Drużyny Pierścienia. Karta Postaci Gandalfa Szarego powinna znaleźć się na wierzchu, bowiem to on jest początkowym przewodnikiem Drużyny Pierścienia.

KROK 5

Figurki i żetony Towarzyszy należy umieścić na polu Drużyny.

KROK 6

Trzy żetony Pierścieni Elfów należy umieścić na planszy, na polu Pierścieni Elfów Wolnych Ludów, stroną z pierścieniem ku górze.

KROK 7:

Podziel kartę i utwórz 6 oddzielnego talii:

- talię Wydarzeń Postaci Wolnych Ludów (32 karty)
- talię Wydarzeń Strategii Wolnych Ludów (32 karty)
- talię Bohaterów (8 kart: Dain II, Gandalf Biały, Elessar, Thranduil, Elrond, Galadriela, Drzewiec i Théoden)
- talię Wydarzeń Postaci Cienia (32 karty), przy czym

karta Wydarzenia „Schwytanie Golluma” zostaje odłożona na bok.

- talię Wydarzeń Strategii Cienia (32 karty)
- talię Sług (11 kart: Czarnoksiężnik, Gollum, Khamûl, Czarny Wąż, Saruman, Wielki Goblin, Grima, Gothmog, Zguba Durina, Ugluk i Rzecznik Saurona)

Talie Bohaterów i Sług należy umieścić obok pól na odpowiednie talie Wydarzeń, poza planszą.

Następujące postacie nie są częścią talii Bohaterów/ Sług i zostają od nich oddzielone:

- Aragorn, Dowódca Dúnedainów
- Boromir, Kapitan Białej Wieży
- Legolas, Księże Leśnego Królestwa
- Gimli, Krasnoludzki Wojownik
- Merry, Giermek Rohanu
- Pippin, Strażnik Cytyadeli
- Brand
- Grimbeorn
- Denethor
- Faramir
- Błękitni Czarodzieje
- Radagast Bury
- Glorfindel
- Gwaihir
- Éowina
- Ognisty Smok
- Wampir

KROK 8:

Należy potasować zwykłe karty Poszukiwań i utworzyć z nich talię Poszukiwań zawierającą po 2 karty: „Szpiedzy Cienia”, „Atak Wilków”, „Cieżkie Brzemie”, „Spokojna Podróż” i „Trudny Teren” (karty Poszukiwań nie zawierające pomarańczowej liczby).

Specjalne karty Poszukiwań należy odłożyć na bok i ułożyć je według kosztu punktów Poszukiwań (pomarańczowa liczba).

Specjalne karty Poszukiwań „Zajęci Wojną”, „Sekretna Ścieżka”, „Lembas”, „Płaszcz Elfów” i „Flakonik Galadrieli” należy odłożyć na bok. Te karty mogą być użyte w wyniku działania kart Wydarzeń.

KROK 9:

Gracz Cienia bierze siedem czerwonych kości akcji Cienia, a gracz Wolnych Ludów cztery niebieskie kości akcji Wolnych Ludów. Pozostałe kości akcji należy odłożyć na bok, będą one potrzebne później. Na bok

należy również odłożyć pięć kości bitwy oraz kość fortyfikacji.

KROK 10:

Znaczniki polityki Narodów (oprócz znacznika Vanyarów) należy umieścić na ich początkowych pozycjach toru polityki. Wszystkie znaczniki polityki Narodów Wolnych Ludów, **oprócz żetonu elfów**, należy umieścić „pasywną” stroną ku górze. Znaczniki polityki elfów i wszystkich Narodów Cienia należy umieścić „aktywną” stroną ku górze. Tak jak wskazują to symbole na torze, znaczniki polityki Rohanu, Północy, elfów i krasnoludów należy umieścić na górnym polu toru, znaczniki Gondoru i Haradrimów/Easterlingów na drugim polu od góry, a znaczniki Isengardu i Saurona na trzecim polu od góry, tuż nad polem „stanu wojny”.

KROK 11:

Wszystkie plastikowe figurki należy podzielić zgodnie z ich kolorami i rodzajami, a następnie przeprowadzić *przygotowanie armii*, tak jak pokazano to na rysunku. W ten sposób na planszy znajdą się początkowe jednostki i dowódcy poszczególnych Narodów. Pozostałe jednostki należy odłożyć na bok, będą one służyć jako posiłki. Należy uważać, aby nie pomieszać tych figurek z figurkami wyeliminowanymi w trakcie gry. Żetony armii należy odłożyć na bok, będą potrzebne później.

Pozostałe elementy należy pozostawić w pudełku; gracze wykorzystają je w późniejszym etapie rozgrywki.

KROK 12:

Każdy z graczy dobiera po jednej karcie z talii Wydarzeń oraz 2 karty Bohaterów (Wolne Ludy) lub 2 karty Sług (gracz Cienia).

PRZYGOTOWANIE ARMII

- 1
- 2
- 3

- 4
- 5
- 6
- 7

- 8
- 9
- 10
- 11

- 12
- 13
- 14
- 15
- 16

- 17
- 18
- 19





ROZDZIAŁ IV: PRZEBIEG TURY

Rozgrywka w Wojnie o Pierścień składa się z serii tur, rozgrywanych do momentu, w którym jeden z graczy nie zostanie zwycięzcą. Każda tura składa się z siedmiu faz.

SKRÓT PRZEBIEGU TURY

Tura składa się z następujących faz:

Faza 1) Odzyskiwanie kości akcji i dobieranie kart Wydarzeń

Każdy gracz odzyskuje wykorzystane w poprzedniej turze kości akcji, otrzymuje też kości, które zostały dodane do puli kości akcji, i traci kości, które zostały z tej puli usunięte.

Następnie każdy z graczy dobiera po 2 karty, po jednej z każdej własnej talii Wydarzeń.

Faza 2) Drużyna Pierścienia

Podczas tej fazy gracz Wolnych Ludów może zmienić przewodnika Drużyny Pierścienia.

Faza 3) Przydzielanie kości do poszukiwań

Gracz Cienia może teraz umieścić dowolną liczbę kości akcji na znajdującym się na planszy **polu poszukiwań**. Gracz nie rzuca tymi kości mi podczas fazy Rzutu akcji.

Faza 4) Rzut akcji

Gracze rzucają swoimi kości mi akcji (oprócz tych, które już znajdują się na polu poszukiwań). Następnie gracz Cienia natychmiast zbiera wszystkie kości, na których uzyskał wynik „Oka” i umieszcza je na polu poszukiwań.

Faza 5) Przygotowanie do Poszukiwań

Wszystkie kości akcji na polu Poszukiwań zamieniane są na punkty Poszukiwań, a następnie dodawane do puli punktów Poszukiwań, które można było zdobyć podczas poprzedniej fazy Rozpatrywania akcji. Podczas tej fazy gracze Cienia mogą kupić dowolną liczbę specjalnych kart Poszukiwań i wtaśować je do talii Poszukiwań. Wszystkie niewydane punkty Poszukiwań przepadają.

Faza 6) Rozpatrywanie akcji

Ta faza stanowi sedno rozgrywki w Wojnę o Pierścień.

Podczas tej fazy gracze wykorzystują wyniki z kości akcji, aby przesuwać po planszy postacie i armie oraz podejmować inne ważne działania.

Wyniki uzyskane na kościach akcji wskazują, jakie akcje gracze mogą podjąć w danej turze.

Rozpoczynając od gracza Wolnych Ludów, gracze wykonują akcje naprzemiennie. Każdy gracz wybiera jeden z dostępnych wyników, usuwa go i wykonuje odpowiednią akcję. Działania wynikające z poszczególnych kości akcji zostały dokładniej opisane w dalszej części instrukcji.

Faza 7) Sprawdzenie warunków zwycięstwa

Każdy z graczy sprawdza, czy nie spełnia warunków zwycięstwa wojskowego. Jeśli nie, rozpoczyna się nowa tura.

Kiedy gracze wykonają wszystkie czynności wymagane przez poszczególne fazy, dana tura dobiega końca i rozpoczyna się następna (chyba że jeden z graczy osiągnął swoje warunki zwycięstwa, w takim wypadku gra się kończy).

KOŚCI AKCJI

Kości akcji odgrywają podczas gry główną rolę, bowiem wskazują dostępne dla obu graczy akcje w danej turze.

Na swoich ścianach kości akcji posiadają specjalne symbole. Każdy symbol odpowiada innej grupie akcji, z której gracz może skorzystać. Kości Wolnych Ludów i Cienia posiadają inne rodzaje ścianek oraz inną liczbę ścianek każdego rodzaju. Ta różnica odzwierciedla podejście obu stron konfliktu do *Wojny o Pierścień*.

Znajdująca się na następnej stronie *tabela kości akcji* wyjaśnia znaczenie poszczególnych symboli.

Uwaga: Kości akcji Wolnych Ludów posiadają dwie ścianki z wynikiem „Postać”, a wynik „Armia” pojawia się tylko na jednej ściance, wspólnie z wynikiem „Mobilizacji”

PULA KOŚCI AKCJI

Całkowita liczba kości akcji, jakimi rzuca gracz, jest nazywana jego **pulą kości**.

Gracz Cienia rozpoczyna grę z siedmioma kości mi w swojej puli, a gracz Wolnych Ludów z czterema. W późniejszym etapie gry gracze mogą zyskać kolejne kości, przede wszystkim poprzez realizację Zadań postaci lub dzięki ich zdolnościom. Jeśli postać jest w grze, to jej Zadanie może zostać zrealizowane jednokrotnie, poprzez spełnienie celów opisanych na jej karcie Postaci. Jeśli nie jest napisane inaczej, to gdy zdobędziesz nową kość akcji, zatrzymujesz ją na stałe, nawet jeśli postać umiera lub warunek Zadania przestaje być spełniony.

Jeśli jednak w Zadaniu użyte zostanie określenie „tak długo, jak” oznacza to, że kość nie jest dana na zawsze i może zostać utracona (jeśli warunek przestaje być



spełniony lub postać nie jest w grze).

Kiedy gracz zyskuje lub traci kość akcji, ten zysk lub strata stanie się ważna od następnej tury: kość zostanie dodana lub usunięta z puli kości podczas fazy Odzyskiwania kości akcji i dobierania kart Wydarzeń następnej tury.

Przykład: Realizacja Zadania Drzewca daje ci dodatkową kość akcji, jeśli kontrolujesz Orthank. By zdobyć tę kość potrzebujesz mieć Drzewca w grze i kontrolować Orthank. Gdy Zadanie zostanie ukończone, zatrzymujesz tę kość, nawet jeśli później Drzewiec umrze lub stracisz kontrolę nad Orthankiem.

Aragorn, Dowódca Dúnedainów daje ci kość akcji, tak długo jak kontrolujesz Angmar, więc w takim przypadku jeśli Aragorn umrze lub stracisz kontrolę nad Angmarem, nie będziesz mógł już odzyskać tej kości akcji.

PRZYDZIELANIE KOŚCI DO POSZUKIWAN I RZUT AKCJI

Podczas fazy Przydzielania kości do poszukiwań gracz Cienia umieszcza na polu poszukiwań tyle kości akcji, ile chce przeznaczyć na poszukiwania Pierścienia.

Gracz Cienia nie rzuca kości mi, które umieścił na polu poszukiwań, rzuca natomiast wszystkimi pozostałymi kości mi w swojej puli. Następnie, jeśli uzyskał jakieś wyniki „Oka”, umieszcza je natychmiast na polu poszukiwań. Gracz Wolnych Ludów rzuca po prostu całą swoją pulą kości akcji.

WYKORZYSTYWANIE KOŚCI AKCJI

Rozpoczynając od gracza Wolnych Ludów, gracze naprzemiennie wybierają po jednej ze swoich kości akcji i natychmiast rozpatrują akcję wynikającą z uzyskanego na niej wyniku.

Każda kość akcji posiada pewien zestaw symboli, odpowiadający różnym możliwym akcjom. Akcje zostały opisane w dalszej części tej instrukcji, a także podsumowane w „Tabeli kości akcji”. Kiedy gracz wykona odpowiednią akcję, odpowiadającą jej kość uważa się za „wykorzystaną” i odkłada na bok – gracz będzie mógł z niej skorzystać dopiero podczas następnej tury.

Jeśli gracz posiada mniej niewykorzystanych kości akcji niż jego przeciwnik (zazwyczaj gracz Wolnych Ludów będzie posiadał mniej kości akcji od gracza Cienia), może spasować swoją kolejkę, pozwalając przeciwnikowi na wykonanie kolejnej akcji.

Różne zdolności z kart Wydarzeń lub kart Postaci mogą wymagać od ciebie "wykorzystania" lub "użycia" wyniku kości akcji; W takim przypadku wykorzystanie/użycie wyniku kości akcji w celu aktywowania takiej zdolności jest traktowane tak, jak standardowe zagranie kości akcji.

Jednakże niektóre zdolności mogą wymagać od ciebie „odrzucenia” wyniku kości akcji; w tym przypadku odpowiednia kość akcji odkładana jest na bok (do wykorzystanych kości akcji) jako część efektu (wynik z tej kości nie jest rozpatrywany jako akcja).

TABELA KOŚCI AKCJI

W tej części instrukcji zamieszczono krótkie podsumowanie akcji, jakie każdy z graczy może wykonać, korzystając z kości akcji.



POSTAĆ



Gracz może wykorzystać wynik „Postaci”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

— **Dowódca porusza/atakuje armiami.** Gracz przesuwa armię posiadającą dowódcę do sąsiedniego regionu, który dla celów ruchu armii musi być wolny ALBO gracz atakuje wrogą armię w sąsiednim regionie armią posiadającą dowódcę.

— **Zagranie karty Wydarzenia.** Gracz zagrywa z ręki kartę Wydarzenia: Postaci.

Tylko Wolne Ludy

— **Postępy Drużyny Pierścienia.** Gracz przesuwa znacznik postępów Drużyny Pierścienia o jedno pole do przodu na torze Drużyny Pierścienia. Następnie gracze rozpatrują poszukiwania Pierścienia.

— **Ukrywanie Drużyny Pierścienia.** Jeśli Drużyna Pierścienia została wcześniej odkryta, gracz może ją ponownie ukryć.

— **Poruszanie postaci.** Gracz przesuwa wszystkie kontroloowane przez siebie postacie i grupy postaci, każdą przesuwając maksymalnie o tyle regionów, ile wynosi najwyższy poziom postaci w grupie. Gracz może również odłączyć od Drużyny Pierścienia dowolną liczbę Towarzyszy i grup Towarzyszy. Figurki Towarzyszy należy usunąć z pola Drużyny Pierścienia i umieścić je na mapie, w regionie oddalonym od Drużyny Pierścienia maksymalnie o tyle regionów, ile wynosi suma numeru pola na torze Drużyny Pierścienia, na którym znajduje się znacznik postępów, i najwyższego poziomu Towarzysza. Postacie z „nieskończonym” poziomem mogą poruszać się w dowolne miejsce na planszy, jednak gdy poruszają się w grupie, ich poziom nie jest traktowany jako najwyższy.

Tylko Cień

— **Poruszanie Sług.** Gracz przesuwa wszystkie kontroloowane przez siebie postacie, Nazgûli i grupy postaci, każdą przesuwając maksymalnie o tyle regionów, ile wynosi najwyższy poziom postaci w grupie. Postacie z „nieskończonym” poziomem i Nazgûle mogą poruszać się w dowolne miejsce na planszy, jednak gdy poruszają się w grupie, ich poziom nie jest traktowany jako najwyższy.

Można także wysłać dowolną liczbę Nazgûli na poszukiwania Pierścienia, umieszczając je na polu

Drużyny i/lub dowolną liczbę Nazgûli z pola Drużyny można przesunąć z powrotem w dowolne miejsce na planszy.



ARMIA



Gracz może wykorzystać wynik „Armii”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

— **Poruszanie armii.** Gracz przesuwa do dwóch różnych armii z regionów, na których się znajdują, do sąsiednich regionów, które dla celów ruchu armii muszą być wolne.

— **Zaatakowanie wrogiej armii.** Gracz atakuje wrogą armię w sąsiednim regionie jedną ze swoich armii (lub przeprowadza oblężenie albo wypad wojsk oblężonych).

— **Zagranie karty Wydarzenia.** Gracz zagrywa z ręki kartę Wydarzenia: Armii.

Gracz może wykorzystać wynik „Mobilizacji”, aby wykonać jedną z następujących akcji:



MOBILIZACJA



— **Działania dyplomatyczne.** Gracz przesuwa znacznik jednego z przyjaznych Narodów o jedno pole do przodu na torze polityki (w przypadku Wolnych Ludów Naród może dotrzeć na pole „stanu wojny” tylko, jeśli jest „aktywny”).

— **Zagranie karty Wydarzenia.** Gracz zagrywa z ręki kartę Wydarzenia: Mobilizacji.

— **Gracz wprowadza do gry jedną ze swoich postaci** zgodnie z zasadami z jej karty Postaci.

Tylko Narody Wolnych Ludów w „stanie wojny”

Rekrutacja posiłków. Gracz umieszcza w grze posiłki: 1 elitarną jednostkę w przyjaznej, wolnej osadzie, ALBO

— 2 dowódców w dwóch różnych przyjaznych, wolnych osadach, ALBO

— 2 regularne jednostki w dwóch różnych przyjaznych, wolnych osadach, ALBO

— 1 dowódcę i 1 regularną jednostkę w dwóch różnych przyjaznych, wolnych osadach.

Tylko Narody Cienia w „stanie wojny”

Rekrutacja posiłków. Gracz umieszcza w grze posiłki:

— 1 elitarną jednostkę w przyjaznej, wolnej osadzie, ALBO

— 2 Nazgûle w dwóch różnych przyjaznych, wolnych

PIERŚCIENIE ELFÓW

Na początku gry, gracz Wolnych Ludów otrzymuje trzy żetony przedstawiające elfie Pierścienie Władzy.

Dopóki gracz nie zdecyduje się z nich skorzystać, żetony te będą znajdowały się na jego polu Pierścieni Elfów, stroną z Pierścieniem ku górze.

Kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzystuje jeden z Pierścieni Elfów, odwraca go na drugą stronę, na której znajduje się „Płonące Oko”, i oddaje go graczy Cienia.

Kiedy gracz Cienia wykorzysta żeton, odrzuca go z gry.

Oznacza to, że każdy żeton Pierścienia Elfów/Oka może być przez jego właściciela wykorzystany tylko raz, w następujący sposób:

Gracze mogą używać Pierścieni Elfów w dowolnym momencie następującym po rzucie kości akcji, aby zmieniać jeden z wyników na swoich niewykorzystanych kościach akcji na dowolny inny wynik.

Następnie gracz, który właśnie wykorzystał Pierścień Elfów, aby zmienić wynik kości, wybiera jedną z kości i wykorzystuje jej wynik (niekoniecznie musi to być kość, której wynik został właśnie zmieniony Pierścieniem Elfów).

— Gracz Wolnych Ludów nie może wykorzystać Pierścienia Elfów, aby zmienić wynik na kości na wynik „Woli Zachodu”.

— Gracz Cienia może wykorzystać Pierścień Elfów, aby zmienić wynik na kości na wynik „Oka” (ta kość natychmiast zostaje zamieniona na 1 punkt Poszukiwań). Umieszczenia kości na polu poszukiwań nie uważa się za wykonanie akcji, dlatego gracz wykonuje następnie normalną akcję. Po tym, jak kości zostały rzucone, ale zanim wyniki „Oka” zostały zamienione na punkty Poszukiwań może też postąpić odwrotnie i użyć Pierścienia Elfów, aby zmienić wynik na kości akcji, na której wypadł wynik „Oka”.

osadach, ALBO

— 2 regularne jednostki w dwóch różnych przyjaznych, wolnych osadach, **ALBO**

— 1 Nazgûla i 1 regularną jednostkę w dwóch różnych przyjaznych, wolnych osadach.

Nazgûle mogą być rekrutowane jedynie w twierdzach Saurona.

WYDARZENIE



Gracz może wykorzystać wynik „Wydarzenia”, aby wykonać jedną z następujących akcji:

— **Dobranie karty Wydarzenia.** Gracz dobiera jedną kartę Wydarzenia z wybranej przez siebie talii Wydarzenia, talii Bohaterów (gracz Wolnych Ludów) lub talii Śług (gracz Cienia).

— **Zagranie karty Wydarzenia.** Gracz zagrywa z ręki jedną dowolną kartę Wydarzenia (bez względu na jej rodzaj).



MOBILIZACJA / ARMIA



Gracz może wykorzystać ten wynik, aby wykonać jedną akcję z tych wymienionych pod wynikami „Armia” i „Mobilizacja”.

SPECJALNE

Kości Cienia i kości Wolnych Ludów posiadają inne wyniki specjalne:



OKO SAURONA

Wszystkie kości z wynikiem „Oka” muszą zostać umieszczone na polu poszukiwań.



WOLA ZACHODU

— Zanim gracz Wolnych Ludów wykona swoją akcję, może zmienić wynik „Woli Zachodu” na dowolny inny wynik i wykorzystać akcję wynikającą z tego zmienionego wyniku.

— Gracz może też wykorzystać wynik „Woli Zachodu” do wykonania pewnych akcji specjalnych.

Żetony Pierścieni Elfów



ROZDZIAŁ V:

KARTY WYDARZEŃ

Karty Wydarzeń przedstawiają wiele szczęśliwych (i tragicznych) zdarzeń z *Władcy Pierścieni*, a także specjalne przedmioty, nieoczekiwane zajścia i alternatywne biegi wydarzeń.

Co więcej, gracze mogą korzystać z kart Wydarzeń podczas bitew, aby zapewnić sobie różne specjalne efekty. Kiedy karta Wydarzenia zostaje zagrana w celu wykorzystania jej zdolności bitwy, nazywa się ją **kartą Bitwy**.

TALIE WYDARZEŃ

Każdy gracz otrzymuje po dwie talie kart Wydarzeń: talię Strategii (oznaczoną symbolem chorągwii armii) i **talię Postaci** (oznaczoną symbolem miecza).

Karty z talii Strategii zazwyczaj zapewniają gracjom dodatkowe opcje wojskowe i polityczne, natomiast karty z talii Postaci są często powiązane z Drużyną Pierścienia oraz działaniami Towarzyszy i Sług na mapie.

DOBIERANIE KART WYDARZEŃ

Podczas pierwszej fazy każdej tury (w tym podczas pierwszej tury) każdy z graczy musi dobrać po jednej karcie z każdej ze swoich talii Wydarzeń.

Jedynym sposobem na dobranie dodatkowych kart z talii Bohaterów/Sług jest wykonanie akcji Wydarzenia.

W dowolnym momencie gry każdy gracz może mieć na ręce **maksymalnie osiem osiem kart**. Kiedy tylko przekroczy tę liczbę, musi natychmiast odrzucić nadmiarowe karty. Karty odkłada się odkryte na stosie kart odrzuconych.

Jeśli podczas gry któraś z talii zostanie wyczerpana, **nie należy tasować** stosu kart odrzuconych. Od tego momentu gracz nie będzie już mógł dobierać kart z danej talii (i w związku z tym, podczas fazy Odzyskiwania kości i dobierania kart Wydarzeń, będzie dobierał tylko jedną kartę z drugiej talii).

ZAGRYWANIE KART WYDARZEŃ

Podczas fazy Rozpatrywania akcji gracze mogą zagrywać karty Wydarzeń na dwa sposoby:

- 1) wykorzystując wynik „Wydarzenia” z kości akcji (symbol Palantira), ALBO
- 2) wykorzystując wynik kości akcji odpowiadający symbolem symbolowi w prawym górnym rogu karty.

Efekty kart Wydarzeń zostały opisane na samych kartach.

Często przed zastosowaniem efektu karty gracz musi spełnić jakiś warunek. Jeśli gracz nie spełnia w całości tego warunku, nie może zagrać danej karty.

Zazwyczaj karty pozwalają gracjom wykonywać akcje, które łamią podstawowe zasady gry. To celowy zabieg. Jednakże, gracz nadal musi brać pod uwagę wszystkie zasady, których treść karty w wyraźny sposób nie zastępuje. Gdy efekt karty zostanie rozpatrzony, kartę odkłada się odkrytą na stosie kart odrzuconych.

W większości przypadków karty Wydarzeń są odrzucane zaraz po rozpatrzeniu ich efektów. Jeśli jednak ich efekt jest oznaczony jako "trwały", to karta zostaje umieszczona na przed graczem, a jej efekt będzie działał dopóki i karta nie zostanie odrzucona (należy pamiętać, że jeśli warunek niezbędny do zagrani takiej karty przestanie być spełniony, karta zostaje natychmiast odrzucona).

Jeśli tekst na karcie nakazuje „umieścić” jednostki lub dowódców, odpowiednie jednostki lub dowódców pobiera się z dostępnych dla gracza posiłków.

Takich kart Wydarzeń można używać nawet wtedy, gdy Naród nie jest w „stanie wojny”. Nadal obowiązują inne ograniczenia (takie jak ograniczenie liczby jednostek w regionie lub fakt, że region musi być wolny od jednostek wroga i nieoblegany).

Postacie (Twarzysze, Bohaterowie, Sługi) mogą być jednak umieszczani w dowolnym regionie, nawet jeśli nie jest on pod swoją kontrolą (chyba że na karcie napisane jest inaczej).

Może się zdarzyć, że efekty danej karty Wydarzenia nie mogą zostać w pełni wprowadzone w życie. W takim wypadku gracz nadal może zagrać taką kartę, a jej efekty należy wprowadzić w życie na tyle, na ile to możliwe.

Karty Wydarzeń zmuszające do poniesienia strat

Kilka kart wywołuje efekty, które mogą zmusić gracza do usunięcia z gry pewnych figurek. Jeśli efekt takiej karty wyeliminuje wszystkie jednostki danej armii, to nie powoduje to eliminacji pozostałych w tym regionie Nazguli i postaci (chyba, że na karcie napisane jest inaczej). Jeśli karta zmusza do poniesienia strat, to o ich wyborze zawsze decyduje gracz ponoszący te straty (o ile te straty spełniają wymagania określone przez efekt karty).

STATKI KORSARZY

Niektóre karty Wydarzeń pozwalają na umieszczenie na planszy statków Korsarzy. Statki te można umieszczać wyłącznie w regionach sąsiadujących z wielkim



morzem lub w regionach, w których znajduje się rzeka połączona z wielkim morzem. Na poniższej mapie na czerwono oznaczone są regiony, w których nie można umieścić statku Korsarzy:

Maksymalnie 3 jednostki regularne LUB 1 elitarna i 2 jednostki regularne (a także dowolna liczba Nazgûli lub postaci) mogą poruszać się pomiędzy dwoma regionami (z których każdy zawiera statek Korsarzy) tak, jakby te regiony sąsiadowały ze sobą.

Statki Korsarzy nie liczą się jako jednostki, nie mogą się poruszać ani walczyć i są usuwane z gry, jeśli armia Wolnych Ludów znajdzie się w regionie, w którym się znajdują. Nie wliczają się więc do limitu jednostek, jakie może zawierać dany region.

KARTY BITWY

Oprócz zwykłego „tekstu wydarzeń”, wszystkie karty Wydarzeń posiadają też dodatkowy tekst (miesiączący się u dołu karty) opisujący wykorzystanie danej karty jako **karty Bitwy**.

W przeciwieństwie do zagrywania głównej części karty Wydarzenia, zgranie karty Bitwy **nie wymaga wykorzystania jednej z akcji gracza**.

Podczas bitwy można zagrać kartę Bitwy przy pomocy symbolu „Zagraj kartę” uzyskanego na kości Bitwy.

Karty Bitwy modyfikują normalne zasady gry w podobny sposób jak karty Wydarzeń – ich treść ma pierwszeństwo przed zasadami zawartymi w tej instrukcji. Karty Wydarzeń zagrane jako karty Bitwy odrzuca się natychmiast po ich wykorzystaniu.

6

7

8

9

10

11

5

3

4

6

7

8

9

10

11

1

2

3

4

5



ROZDZIAŁ VI : SKŁAD ARMII

Nieprzeliczone hordy Czarnego Władcy i nieugięci obrońcy Zachodu odgrywają w Wojnie o Pierścień główną rolę – ich werbunek i wykorzystanie stanowią klucz do zwycięstwa. Wcześniej (w akapicie „Przygotowanie gry”) opisano początkowy rozkład sił, ale wraz z przebiegiem rozgrywki armie obu graczy będą wspomagać posiłki, a same zastępy zetrapią się w śmiertelnej walce. Poniżej znajdują się zasady rządzące tym elementem gry.

Wszystkie przyjazne jednostki, dowódcy i postacie znajdują się w jednym regionie tworzą armię.

Armia może się składać z jednostek należących do różnych Narodów walczących po tej samej stronie.

Jeśli poruszająca się armia wejdzie do regionu zajętego przez inną przyjazną armię, pod koniec tej akcji obie armie połączą się w jedną.

Podobnie, armię można podzielić, po prostu przesuwając część z jej jednostek do sąsiedniego regionu (pozostawiając resztę w obecnym regionie).

OGRANICZENIE WIELKOŚCI

W danym regionie może się znajdować maksymalnie **10 jednostek**.

Jeśli pod koniec dowolnej akcji (na przykład po wykonaniu ruchu lub mobilizacji wojsk) w danym regionie znajduje się więcej niż 10 jednostek, gracz, który je kontroluje, musi usunąć z gry nadmiarowe jednostki.

Usunięte w ten sposób jednostki mogą w późniejszym etapie gry wrócić do rozgrywki pod postacią posiłków.

POLA ARMII

Przy lewej krawędzi planszy znajdują się trzy ponumerowane **pola armii**.

Jeśli rozmiary i liczba plastikowych figurek nie pozwalały na umieszczenie ich fizycznie w danym regionie, gracz, który je kontroluje, może przesunąć część lub wszystkie z tych figurek z tego regionu na wolne pole armii, a w regionie, z którego je zabrał, umieścić żeton armii z numerem pola, tak aby pamiętać o wszystkich faktycznie znajdujących się tam jednostkach. Gracz może w dowolnym momencie przesunąć figurki z pola armii z powrotem na mapę.

Przesuwając jednostki na pola armii gracze powinni uważać, aby nie przekroczyć ograniczenia wielkości armii. Dla celów gry uważa się, że wszystkie figurki

znajdujące się na polu armii znajdują się w regionie zawierającym żeton armii o odpowiednim numerze.

Przykład: Gracz Wolnych Ludów przesuwa armię składającą się z 10 regularnych jednostek Gondoru do Lossarnach. Okazuje się, że region ten jest zbyt mały, aby pomieścić wszystkie te figurki. Pole armii numer 3 jest wolne, dlatego gracz usuwa 8 figurek regularnych jednostek Gondoru i umieszcza je na tym polu.

Następnie bierze żeton armii z numerem 3 i umieszcza go w Lossarnach wraz z dwoma pozostałymi figurkami. Jeśli tylko zajdzie taka potrzeba, żeton może zostać zastąpiony figurkami z pola armii.

REKRUTACJA WOJSK

REKRUTACJA NOWYCH JEDNOSTEK I DOWÓDCÓW

Podczas fazy Rozpatrywania akcji gracze mogą wprowadzać do gry nowe jednostki armii i dowódców. Mogą to robić na dwa sposoby: wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji (symbol hełmu), co uważa się za wykonanie akcji, lub zagrywając kartę Wydarzenia, która pozwala na umieszczenie nowych jednostek.

Jeśli gracz wprowadza do gry posiłki, wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji, nowe jednostki muszą należeć do Narodu znajdującego się w „stanie wojny” (patrz: dalsza część instrukcji).

Wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji, gracz może wprowadzić do gry następujące figurki:

- dwie regularne jednostki, ALBO
- dwóch dowódców/Nazgûle, ALBO
- jedną regularną jednostkę i jednego dowódcę/Nazgûla, ALBO
- jedną elitarną jednostkę.

Jeśli karty Wydarzeń pozwalały graczowi umieścić wojska w konkretnym regionie, jednostki mogą być umieszczone nawet, jeśli dany Naród nie znajduje się jeszcze w „stanie wojny”. Jednostki nigdy nie mogą zostać umieszczone w regionie z wroga armią lub znacznikiem kontroli wroga.

Wszystkie nowo rekrutowane figurki (jednostki i dowódców) gracz pobiera z dostępnych dla siebie posiłków. Gracz może je zrekrutować jedynie w **wiosce**, **mieście** lub **twierdzy** Narodu, do którego przynależą. Czasem karty Wydarzeń mogą jednak umieszczać jednostki w regionach nie zawierających osad.

Gracz nigdy nie może rekrutować ani umieszczać jednostek w **oblężonej** przez wroga twierdzy.

Kiedy gracz wprowadza do gry dwie regularne

jednostki lub dwóch dowódców albo kombinację obu tych figurek, wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji, figurki te mogą należeć do dwóch różnych Narodów – o ile oba te Narody znajdują się w „stanie wojny”, a każda z figurek zostanie umieszczona w wiosce, mieście lub twierdzy należącej do odpowiedniego Narodu.

Posiłki są ograniczone liczbą dostępnych figurek. Oznacza to, że jeśli w grze znajdują się już wszystkie figurki danego rodzaju, gracz nie może już rekrutować kolejnych takich figurek. Jednostki Cienia i Nazgûle, które zostaną usunięte z gry jako straty, wracają do puli dostępnych posiłków (co pozwala na niemal nieustanne rekrutowanie nowych wojsk).

Zwykłe Nazgûle są rekrutowane zawsze w twierdzach Narodu Saurona.

RUCH ARMII

PORUSZANIE ARMII

Podczas fazy Rozpatrywania akcji gracze mogą przesuwać armie na planszy. Mogą to robi na jeden z trzech sposobów: wykorzystując wynik „Armii” kości akcji, wykorzystując wynik „Postaci” kości akcji (jeśli w poruszającej się armii znajduje się dowódca lub postać) albo zagrywając kartę Wydarzenia, która pozwala na poruszanie armiami.

Gracz wykorzystujący wynik „Armii” kości akcji, może przesunąć dwie różne armie, nie może jednak przesunąć dwa razy tej samej armii.

Gracz wykorzystujący wynik „Postaci” kości akcji, może przesunąć jedną armię **zawierającą przynajmniej jednego dowódcę lub postać**.

Aby poruszyć się armią, gracz przesuwa po prostu wybrane jednostki do sąsiedniego regionu.

Dzielenie armii

Gracz nie musi przesuwać wszystkich jednostek wchodzących w skład danej armii. Jeśli gracz przesunie do sąsiedniego regionu tylko część jednostek, podzieli ją na dwie różne armie.

Dowódcy Wolnych Ludów nigdy nie mogą się znajdować w regionie, w którym nie ma też przyjaznych jednostek, więc jeśli poruszająca się armia całkowicie opuści dany region, wszyscy znajdujący się tam dowódcy muszą za nią podążyć. Jeśli armia zostanie podzielona, dowódcy mogą pozostać w danym regionie lub poruszyć się wraz z maszerującą armią. Jeśli gracz wykorzystuje wynik „Postaci” kości akcji, aby wykonać swój ruch, a następnie dzieli armię przynajmniej jeden z dowódców musi towarzyszyć poruszającym się jednostkom.

Należy pamiętać, że postacie oraz Nazgûle nie muszą przesuwać się z armią, której do tej pory były częścią, i mogą pozostawać w danym regionie same – chyba że gracz wykorzystał je do wykonania ruchu wynikiem „Postaci” kości akcji.

Ograniczenia ruchu

— Gracz wybiera, którymi jednostkami (a także dowódcami i postaciami) zamierza się poruszyć. W ramach jednej akcji każda figurka może się poruszyć tylko raz (dotyczy to również ruchu wynikającego z karty Wydarzenia, chyba że treść karty wskazuje na co innego). Gracz nie może więc jedną akcją przesunąć armii do regionu, w którym znajduje się już przyjazna armia (łącząc obie armie w jedną), a następnie poruszyć tę armię drugim ruchem wynikającym z tej akcji, gdyż w ten sposób figurki z pierwszej armii zostałyby poruszone dwukrotnie.

— Dopóki gracz nie wykona obu wynikających z tej akcji ruchów, obie te armie powinny być trzymane osobno.

— Region, do którego gracz przesuwa swoją armię, musi być wolny (patrz akapit „Wolne regiony” na stronie 10) albo posiadać kontrolowaną przez wroga osadę, w której nie ma żadnych wrogich armii. Takie regiony uważa się za „wolne dla celów ruchu armii”.

— Jeśli w regionie znajdują się jakieś wrogie jednostki, gracz nie może tam przesunąć swojej armii, ale może zaatakować wrogie jednostki.

— Przesuwając armię do danego regionu, gracz nie może przekroczyć ograniczenia wielkości armii wynoszącego 10 jednostek.

— Jeśli w skład poruszającej się armii wchodzą jednostki z Narodu, który nie znajduje się jeszcze w „stanie wojny”, nie mogą one wkroczyć do regionu, który znajduje się w obrębie granic innego Narodu (nawet przyjaznego).

— Gracz nigdy nie może przesunąć armii do sąsiedniego regionu, z którym graniczy tylko czarną linią (oznaczającą nieprzekraczalny teren). Podobne ograniczenie dotyczy postaci i Drużyny Pierścienia.

RUCH POSTACI

Gracze poruszają postacie po planszy podczas fazy Rozpatrywania akcji, wykorzystując wynik „Postaci” kości akcji (symbol miecza) albo zagrywając kartę Wydarzenia, która pozwala im poruszać dane postacie.

Kiedy gracz Wolnych Ludów wykorzystuje wynik „Postaci” z kości akcji, aby poruszyć swoje postacie, każda Postać na mapie może zostać przesunięty o tyle (lub mniej) regionów, ile wynosi jego poziom (patrz dalsza część instrukcji).

Grupa Postaci znajdująca się w tym samym regionie może przesunąć się razem do innego regionu – w takim wypadku cała grupa może przesunąć się o tyle (lub mniej) regionów, ile wynosi najwyższy poziom postaci w danej grupie. Postacie z poziomem ∞ nie są traktowane jako postacie o najwyższym poziomie, gdy poruszają się w grupie.

Ruch Postaci podlega następującym zasadom:

— Wrogie armie nie mają żadnego wpływu na ruch Postaci. Kiedy poruszają się oni samotnie lub wraz z innymi postaciami, mogą przybywać do lub opuszczać regiony, w których znajdują się jednostki Cienia.

— Nigdy nie mogą przybyć do ani opuścić regionu, w którym znajduje się przyjazna twierdza oblężona przez wrogą armię.

— Nie mogą przekraczać niedostępnego terenu (czarne granice).

Postacie z poziomem ∞ mogą podczas jednego ruchu przenieść się w dowolne miejsce na mapie.

Jeśli poziom postaci wynosi 0, nie może się poruszyć, nawet, jeśli stanowiłaby część armii.

ROZSTRZYGANIE BITEW

ATAKOWANIE ARMIA

Podczas fazy Rozpatrywania akcji gracze mogą atakować wrogie armie, korzystając z własnych armii. Mogą to zrobić na jeden z trzech sposobów: wykorzystując wynik „Armii” kości akcji, wykorzystując wynik „Postaci” kości akcji (jeśli w poruszającej się armii znajduje się dowódca lub postać) albo zagrywając kartę Wydarzenia, która pozwala na przeprowadzenie ataku armią.

Bitwę mogą rozpoczęć tylko armie należące do Narodu znajdującego się w „stanie wojny”.

Gracz może wykorzystać wynik „Armii” kości akcji lub wynik „Postaci” kości akcji (jeśli w poruszającej się armii znajduje się dowódca lub postać), aby:

— Zaatakować wrogą armię w sąsiednim regionie.

— Rozpocząć **oblężenie** lub przeprowadzić **wypad wojsk oblężonych** przeciwko armii znajdującej się w tym samym regionie.

Należy zwrócić uwagę, że w przeciwnieństwie do ruchu, gdzie gracz mógł poruszać się dwoma armiami, wynik „Armii” kości akcji może zostać wykorzystany, aby wywołać **tylko jedną bitwę**.

Gracz wykorzystujący wynik „Postaci” kości akcji, może zaatakować tylko armię zawierającą przynajmniej jednego dowódcę lub postać.

Uwaga: Kiedy gracz rozpocznie bitwę, nie przesuwa jeszcze jednostek, którymi atakuje, do regionu, który jest celem ataku. Zamiast tego na czas bitwy jego armia pozostaje w regionie, z którego rozpoczęła atak.

Dopiero jeśli bitwa się zakończy, a atakujący gracz ją wygra, będzie mógł przesunąć swoje atakujące jednostki do regionu, w którym toczyła się bitwa.

Niektóre karty i zdolności pozwalają ci zaatakować z regionu położonego dalej niż region sąsiadujący. Pamiętaj, że aby takie ataki były możliwe, musisz być w stanie (jeśli wygrasz) przesunąć się do atakowanego regionu (pomiędz armią atakującą a atakowanym regionem nie może znajdować się wroga armia).

Przykład: armia Drzewca i jego Entów próbuje zaatakować Orthank z Fangornu, korzystając z karty Wydarzenia „Forsownego Marszu”, jednak ponieważ w Brodach na Isenie znajduje się armia Cienia, to atak nie jest możliwy (jeśli armia Drzewca zwyciężyłaby bitwę, nie byłaby w stanie bez przeszkode przesunąć się do Orthanku). Tak więc armia Drzewca najpierw będzie musiała zaatakować armię Cienia w Brodach na Isenie.

Dzielenie atakującej armii

Gracz nie musi atakować wszystkimi figurkami wchodzący w skład armii, która została wybrana, aby wydać przeciwnikowi bitwę.

Kiedy gracz zamierza zaatakować przeciwnika, może podzielić swoją armię. W takim wypadku rozdziela figurki w danym regionie na dwie armie – atakującą i drugą, nazywaną **tylną strażą**, która nie weźmie udziału w bitwie.

W każdej z nowo powstałych armii musi się znajdować przynajmniej jedna jednostka, zaś dowódcy, Towarzysze i Ślugi mogą zostać podzieleni pomiędzy armiami wedle woli gracza.

Uwaga: Jeśli gracz atakuje, wykorzystując wynik „Postaci” kości akcji, w nowo powstałej atakującej armii musi się znaleźć przynajmniej jeden dowódca lub jedna postać.

Armia, która pozostała w regionie jako tylna straż, nie ma żadnego wpływu na przebieg bitwy. Nie może stać się celem efektów kart Bitwy, wchodzące w jej skład figurki nie mogą zostać usunięte jako straty, nie może też wkroczyć do spornego regionu, kiedy bitwa zakończy się zwycięstwem gracza.

Jeśli w atakującej armii znajduje się jedna lub więcej figurek należących do Narodu, który nie znajduje się w „stanie wojny”, gracz musi podzielić armię (i pozostawić takie figurki jako tylną straż).

Należy zwrócić uwagę, że w bitwie będą brać udział wszystkie broniące się jednostki, a także dowódcy i

postacie.

Siła armii i zdolności przywódcze

Siłę armii i zdolności przywódcze armii biorących udział w bitwie ustala się na podstawie wszystkich atakujących i broniących się jednostek, dowódców i postaci.

— **Siła armii** jest równa liczbie jednostek wchodzących w skład armii (regularnych i elitarnych). Siła armii wskazuje, iloma standardowymi kości mi bitwy gracz będzie rzucał podczas **rzutu bitwy**. Gracz może rzucać maksymalnie pięcioma standardowymi kości mi bitwy. Oznacza to, że każda jednostka w armii powyżej piętej nie zapewnia graczowi kolejnej kości podczas rzutu. Jednakże armia, która posiada więcej niż pięć jednostek, zazwyczaj potrafi utrzymać swoją pełną siłę przez dłuższy czas.

Standardowa kość bitwy posiada następujące ścianki:

- 2x Tarcza
- 3x Czaszka
- 1x Zagraj kartę

— **Zdolności przywódcze** armii to suma liczby dowódców (lub Nazgûli) i wartości zdolności przywódczych postaci (wskazanych na kartach Postaci) biorących udział w bitwie. Zdolności przywódcze wskazują, iloma kości mi gracz może wykonać ponowny rzut podczas **przerzutu**. Ponownie, gracz może przerzucić maksymalnie pięć kości.

ROZSTRZYGANIE BITWY

Bitwę rozstrzyga się w serii rund bitwy. Podczas każdej rundy obaj gracze postępują zgodnie z poniższymi instrukcjami:

- 1) Rzucają kości mi bitwy
- 2) Wykonują przerzut dowódców
- 3) Zagrywają **karty Bitwy**.
- 4) Usuwają straty.
- 5) Decydują, czy **przerwać atak** lub **przeprowadzić odwrót**.

Rzut kości mi bitwy

Podczas tego kroku gracze rzucają jedną standardową kością bitwy na każdą elitarną lub regularną jednostkę w swojej armii. Nigdy nie możesz rzucić więcej niż 5 standardowymi kości mi bitwy. Wyniki na kościach będą wpływać na wynik bitwy, więc pamiętaj, aby zachować je do czasu rozpatrzenia rundy bitwy.

Przerzut dowódców

Zaczynając od atakującego, gracze mogą przerzucić tyle kości ile stanowią zdolności przywódcze ich armii. Wszystkie przerzuty wykonywane są jednocześnie, a żadnej z kości nie można przerzucić więcej niż raz.

Zagrywanie karty Bitwy

Za każdy wynik „Zagraj kartę” uzyskany na kości bitwy, gracze mogą zagrać kartę Bitwy, aby uzyskać różne efekty opisane w dolnej połowie każdej karty Wydarzenia. Kiedy karty są zagrywane jako karty Bitwy, pod uwagę brany jest tylko efekt dotyczący bitwy.

Zaczynając od atakującego, obaj gracze mogą wydać po jednym wyniku „Zagraj kartę”, aby zagrać i rozpatrzyć jedną kartę ze swojej ręki, a następnie karta Bitwy zostaje odrzucona. Efekty kart Bitwy obowiązują przez całą rundę (chyba że napisano inaczej). Niektóre karty Bitwy, jeśli zostało to określone, mogą być zagrywane w różnych momentach.

Następnie gracze mogą zagrywać karty naprzemiennie; gracz może zdecydować się zrezygnować z możliwości zagrania karty, nawet jeśli pozostał mu do wykorzystania wynik „Zagraj kartę”. Ta faza kończy się, gdy nie ma już wyniku „Zagraj kartę” lub gdy obaj gracze zdecydują się spasować.

Usuwanie strat

Każdy gracz ponosi jedną stratę za każdy wynik „Czaszki” uzyskany przez drugiego gracza pomniejszony o liczbę uzyskanych przez niego wyników „Tarczy”. Wyniki „Czaszki” i „Tarczy” można uzyskać za pomocą kości, ale także kart Bitwy i zdolności postaci.

Najpierw atakujący decyduje, w jaki sposób usunąć swoje straty. Straty ustala się w następujący sposób:

Za każde trafienie uzyskane przez przeciwnika:

- usuwa się jedna regularną jednostkę, ALBO
- zamienia się jedną elitarną jednostkę na jedną regularną jednostkę.

Za każde dwa trafienia gracz może więc usunąć dwie figurki regularnych jednostek lub po prostu jedną jednostkę elitarną.

Przykład: Gracz otrzymał dwa trafienia. Albo może usunąć dwie jednostki regularne, albo zamienić dwie jednostki elitarne w dwie jednostki regularne, albo usunąć jedną jednostkę elitarną.

Kiedy gracz zastępuje jednostkę elitarną jednostką regularną, figurkę tej jednostki może wziąć ze stosu już poniesionych strat (jeśli jakieś poniósł). Jeśli nie może tego zrobić, jednostkę tę bierze z dostępnych dla siebie posiłków (jeśli jakieś posiada). Zamienione w ten sposób jednostki elitarne gracza Wolnych Ludów umieszcza się pośród strat. Jeśli gracz nie może jej zastąpić regularną jednostką ze stosu strat lub z posiłków (bo takowych nie posiada), elitarna jednostka zostaje wyeliminowana bez dodatkowego efektu.

Straty Wolnych Ludów i Cienia

Tak jak opisano to powyżej, gracz Wolnych Ludów odkłada jednostki usunięte w ramach strat na bok – uważa się, że znalazły się one poza grą. Z tego względu jest ważne, aby gracz Wolnych Ludów nie umieszczał swoich strat w tym samym miejscu, w którym znajdują się jego posiłki.

Gracz Cienia nie ma tego problemu, jego jednostki nigdy nie mogą się znaleźć poza grą. Taki gracz może więc odkładać swoje straty w tym samym miejscu, w którym znajdują się jego posiłki.

Eliminacja dowódców i postaci

Jeśli wszystkie jednostki wchodzące w skład armii zostały wyeliminowane podczas bitwy, wszyscy dowódcy (w tym postacie), którzy byli częścią tej armii, również zostają wyeliminowani z gry.

Podobnie jak w przypadku strat w jednostkach, dowódcy Wolnych Ludów zostają trwale usunięci poza grę, natomiast Nazgûle mogą wrócić do gry jako posiłki. Jeśli Nazgûl jest jednocześnie postacią, jego karta Postaci wraca z powrotem na rękę gracza Cienia.

Wyeliminowane postacie (z wyjątkiem postaci będących Nazgulami) zawsze zostają trwale usunięte z gry.

Należy zwrócić uwagę, że postacie znajdujące się w regionie, w którym nie ma jednostek przyjaznej armii, nigdy nie zostaną wciągnięte w bitwę (mogą przebywać w tym regionie nawet, jeśli zawiera on wrogie jednostki). Postacie są podatne na eliminację tylko, gdy towarzyszą przyjaznej armii w trakcie bitwy, dlatego ich usunięcie może okazać się bardzo trudne. Jedyny wyjątek od tej zasady stanowią efekty kilku kart Wydarzeń.

Przerywanie ataku lub przeprowadzanie odwrotu

Pod koniec każdej rundy bitwy atakujący gracz ma możliwość **przerwania ataku**.

Jeśli atakujący zdecyduje się kontynuować bitwę, obrońca otrzymuje możliwość **przeprowadzenia odwrotu**. Jeśli obrońca nie zdecyduje się na odwrót, rozpoczyna się kolejna runda bitwy.

Jeśli atakująca armia przerwie atak, jednostki, które przetrwały, pozostają tam, gdzie znajdowały się w momencie rozpoczęcia bitwy.

Jeśli obrońca zdecyduje się przeprowadzić odwrót, jego armia musi się natychmiast wycofać na sąsiedni wolny region. Jeśli nie ma takiego regionu, obrońca nie może zdecydować się na odwrót.

Szczególne wyjątki:

— Armia broniąca się w regionie zawierającym

przyjazną twierdzę może na początku dowolnej rundy bitwy wycofać się do samej twierdzy. Taki ruch nazywa się „wycofaniem się do obleganej twierdzy” (patrz poniżej).

— Oblężona armia nie może przeprowadzić odwrotu.

— Jeśli w skład przeprowadzającej odwrót armii wchodzi postać o poziomie 0, postać ta pozostaje na tym regionie.

Koniec bitwy

Bitwa kończy się, kiedy atakujący przerwie atak, obrońca przeprowadzi odwrót albo gdy jedna lub obie armie zostaną całkowicie zniszczone.

Jeśli broniąca się armia zostanie wyeliminowana lub przeprowadzi odwrót, atakujący **musi** natychmiast przesunąć wszystkie jednostki/postacie/dowódców/Nazgûle biorące udział w bitwie do regionu, na którym toczyła się bitwa.

Jeśli atakująca armia wkroczy do regionu, w którym toczyła się bitwa, a w regionie tym znajduje się wroga twierdza, **a w twierdzy znajdują się wrogie jednostki**, twierdza ta zostaje **oblężona**.

Gracz kontrolujący armię, która po zakończeniu bitwy będzie znajdować się w spornym regionie, zostaje ogłoszony zwycięzcą (co może mieć znaczenie przy uruchamianiu określonych zdolności). Jeśli po bitwie w regionie nadal toczy się bitwa (w przypadku oblężenia), nie ma zwycięzcy. Jeśli obrońca zdecyduje się wycofać, co spowoduje rozpoczęcie oblężenia (patrz akapit „Atakowanie twierdzy”), nie ma zwycięzcy, ponieważ nie doszło do żadnej bitwy.

FORTYFIKACJE, MIASTA, TWIERDZE I OBLĘŻENIA

Podczas wielu bitew opisanych we „*Władcy Pierścieni*” armie bronili się w lub próbowali zdobyć fortece, brody, miasta i tym podobne miejsca. Dlatego też fortyfikacje, miasta i twierdze są jednym z kluczowych elementów *Wojny o Pierścień*. Poniżej znajdują się zasady odnoszące się do tego aspektu gry.

ATAKOWANIE MIAST I FORTYFIKACJI

Kiedy gracz atakuje wroga broniącego się w regionie, w którym znajduje się miasto lub fortyfikacja, **podczas pierwszej rundy bitwy** bronący się gracz może, oprócz swoich standardowych kości bitwy, rzucić kośćą fortyfikacji. Rzut kościami fortyfikacji to jedyny przypadek, gdy gracz może rzucić więcej niż 5 kośćmi bitwy.

Kość fortyfikacji posiada następujące ścianki:

— 2x Tarcza

— 1x Tarcze

- 1x Czaszka i Tarcza
- 1x Czaszka
- 1x 2 Czaszki

Podczas późniejszych rund bitwy gracze stosują się do normalnych zasad.

ATAKOWANIE TWIERDZY

Kiedy gracz atakuje wroga broniącego się w regionie, w którym znajduje się twierdza, obrońca musi, **przed każdą rundą bitwy**, zdecydować, czy zamierza **wydać przeciwnikowi bitwę w polu**, czy też **wycofa się do obleganej twierdzy**.

Wydanie bitwy w polu

Gracze rozgrywają bitwę w polu zgodnie z normalnymi zasadami.

Wycofanie się do obleganej twierdzy

Gdy tylko obrońca **wycofa się do obleganej twierdzy**, region, w którym znajduje się ta twierdza, zostaje oddany wrogowi – atakujący może natychmiast przesunąć swoją armię do takiego regionu.

Jeśli atakująca armia wkroczy do takiego regionu, twierdzę uważa się za **oblężoną, a bitwa się kończy**.

Uważa się, że od tego momentu broniące się jednostki znajdują się w samej twierdzy. Jeśli graczowi braknie miejsca, powinien przenieść swoje figurki na odpowiednie pole twierdzy znajdujące się przy brzegu planszy.

W obiegonej twierdzy może znajdować się maksymalnie pięć jednostek (i dowolna liczba dowódców). Kiedy rozpoczyna się oblężenie, gracz musi usunąć wszystkie nadmiarowe jednostki (powyżej 5). Jednostki usunięte w ten sposób mogą w późniejszym czasie powrócić do gry jako posiłki (nie są więc usuwane jako straty).

Oblężenie kończy się, kiedy atakująca armia opuści region albo gdy atakująca lub broniąca się armia zostanie całkowicie wyeliminowana.

Podczas oblężenia region, w którym znajduje się twierdza, uważa się za wolny dla obiegającego gracza, natomiast sama twierdza pozostaje pod kontrolą gracza obiegonego.

Kiedy oblężenie zostanie zakończone, te z figurek obrońcy, które je przetrwały, powinny zostać z powrotem przesunięte z pola twierdzy do odpowiedniego regionu mapy.

PRZEPROWADZANIE OBLEŻENIA

Kiedy twierdza zostanie oblężona, znajdująca się wewnątrz jej murów armia może zostać zaatakowana

jedynie przez armię, która znajduje się w **tym samym regionie co twierdza**. Aby to zrobić, atakujący gracz musi wykorzystać kość akcji podczas fazy Rozpatrywania akcji, wydając im w ten sposób bitwę.

Każdą bitwę wydaną obiegonej armii uważa się za **atak na mury**.

Podczas ataku na mury broniący się gracz może w **każdej** rundzie bitwy, oprócz swoich standardowych kości bitwy, rzucić kością fortyfikacji.

W przeciwnieństwie do normalnej bitwy, atak na mury **trwa tylko jedną rundę**, chyba że atakujący zdecyduje się dobrowolnie zredukować do jednostki regularnej jedną z biorących udział w bitwie jednostek elitarnej. Jeśli atakujący podejmie taką decyzję, atak na mury trwa dodatkową rundę.

W ten sposób gracz może przedłużać atak na mury wielokrotnie – o ile oczywiście pod koniec rundy wciąż będzie posiadał dostępne jednostki elitarne, które mógłby zredukować.

Jeśli atak na mury się zakończy, a w armiach atakujących i obrońcy wciąż pozostały jakieś jednostki, broniącą się armię nadal uważa się za oblężoną.

Ograniczenia

— Broniąca się armia znajdująca się w obiegonej twierdzy nigdy nie może przeprowadzić odwrotu do sąsiedniego regionu.

— Oblegająca twierdzę armia może w dowolnym momencie opuścić dany region. Jeśli w takim regionie nie pozostała żadne wrogie jednostki, twierdza przestaje być oblężona.

WYPAD WOJSK OBLEŻONYCH

Armia znajdująca się w obiegonej twierdzy może przeprowadzić wypad na obiegającą armię. Aby to zrobić, gracz musi wykorzystać kość akcji podczas fazy Rozpatrywania akcji, aby wydać jej bitwę.

Bitwę, podczas której atakujący jest oblężony, nazywa się **wypadem wojsk oblężonych**.

Podczas wypadu wojsk oblężonych, oblężona armia wydaje przeciwnikowi bitwę w polu przez przynajmniej jedną rundę, poświęcając jednocześnie wszelkie przewagi, jakie zapewniała jej twierdza.

Bitwa zostaje rozegrana zgodnie z normalnymi zasadami, ale jeśli atakujący chce zakończyć bitwę, jego armia musi z powrotem wycofać się do twierdzy.

Armia dokonująca oblężenia, która została zaatakowana może wycofać się do wolnego sąsiedniego regionu.

Jeśli atakująca armia wygra wypad wojsk oblężonych, nie może opuścić regionu, w którym znajduje się twierdza.

ODSIECZ

Armia znajdująca się w sąsiednim regionie może zaatakować wrogą armię obiegającą przyjazną twierdę zgodnie z normalnymi zasadami.

Armia wewnętrz twierdy nie bierze udziału w tej bitwie.

Atakująca armia nie może przesunąć się do regionu, w którym znajduje się twierda, chyba że obiegająca armia zostanie zniszczona lub przeprowadzi odwrót.

WZMOCNIENIE OBLĘŻENIA

Kiedy twierda jest oblężona, obiegający gracz może przesuwać do jej regionu nowe wojska (ponieważ dla niego jest to wolny region). Taką akcję uważa się za ruch, nie za atak.

ZDOBYWANIE OSAD

Na początku rozgrywki każdy Naród kontroluje osady, które znajdują się w regionach w jego granicach.

Region uważa się za zdobyty, gdy:

- wroga armia wkroczy do regionu, w którym znajduje się wioska, miasto lub nieobsadzona twierda, ALBO
- wszystkie jednostki broniące się w twierdzy zostaną wyeliminowane, a w obiegającej twierdę armii wciąż znajduje się przynajmniej 1 jednostka.

Gracz, który zdobywa osadę, umieszcza w jej regionie **swój znacznik kontroli**.

Zdobyta wioska, miasto lub twierda nie mogą zostać wykorzystane podczas mobilizacji wojsk i przesuwania znaczników na torze polityki.

Zdobyte osady zapewniają graczom punkty zwycięstwa, które służą do ustalenia, czy któryś z grających nie osiągnął zwycięstwa wojskowego. Kiedy gracz zdobędzie wioskę przesuwa swój znacznik na torze punktów zwycięstwa o jedno pole do przodu, kiedy zdobędzie miasto, przesuwa go o dwa pola, a kiedy zdobędzie twierdę, przesuwa go o cztery pola.

Jeśli pierwotny właściciel regionu zdoła go odzyskać, znacznik kontroli należy usunąć, a zdobyte za tę osadę punkty zwycięstwa przepadają.

Regiony bez osad mogą być kontrolowane tak długo, jak długo znajduje się w nich armia. Jednak gdy armia całkowicie opuści region, region staje się neutralny. Kontrolowanie regionów innych niż osady może być przydatne do celów niektórych efektów kart Wydarzeń.

ROZDZIAŁ VII :

NARODY ŚRÓDZIEMIA

Koniec Trzeciej Ery był mrocznym okresem w historii Śródziemia. Chociaż lojalność Wolnych Ludów nigdy nie była kwestionowana, różne narody traktowały zagrożenie ze strony Saurona z różną dozą pobłaźliwości. W Wojnie o Pierścień ten aspekt książek reprezentują pozycje, które na **torze polityki** zajmują znaczniki Narodów.

TOR POLITYKI

Początkowa pozycja Narodu na torze polityki (oznaczona symbolem Narodu na samym torze) wskazuje na początkowe podejście tego Narodu do groźby ze strony Saurona. Im dalej od pola „stanu wojny” na torze polityki znajduje się znacznik danego Narodu, tym mniej dany Naród skłonny jest wziąć udział w nadciągającym konflikcie.

Aby uznać, że dany Naród jest całkowicie zmobilizowany i gotowy do walki, jego znacznik musi się znajdować na ostatnim polu toru, polu „stanu wojny”.

Niecheć do wzięcia udziału w wojnie została przedstawiona jeszcze w inny sposób. Wszystkie Narody Wolnych Ludów z wyjątkiem elfów rozpoczynają grę w stanie „pasywnym” (gracze zaznaczają to, umieszczając znacznik Narodu na torze polityki szarą stroną ku górze).

Dopóki dany Naród pozostaje „pasywny”, gracz nigdy nie będzie mógł przesunąć go na ostatnie pole toru („stan wojny”), Naród ten nie będzie więc w pełni zmobilizowany.



AKTYWOWANIE NARODÓW WOLNYCH LUDÓW

Znacznik polityki danego Narodu Wolnych Ludów zostaje odwrócony na stronę „aktywną” (niebieską), kiedy nastąpi jedno z poniższych zdarzeń:

- Do jednego z regionów tego Narodu wkroczy wrogą armia.
- Armia, w skład której wchodzą jednostki tego

Narodu, zostanie zaatakowana.

— Drużyna Pierścienia ujawni się w mieście lub twierdzy danego Narodu.

— Kiedy Towarzysz (potrafiący aktywować dany Naród) zakończy swój ruch w osadzie tego Narodu.

Na dole każdej karty Towarzysza napisane jest, który Naród dany Towarzysz może aktywować ruchem do jednej z osad tego Narodu.

Należy zauważyć, że niektóre karty Postaci posiadają na dole napis "Wolne Ludy", co oznacza, że swoim ruchem do osady te postacie mogą aktywować każdy Naród Wolnych Ludów.

PRZESUWANIE ZNACZNIKÓW NA TORZE POLITYKI

Aby przesunąć znaczek jakiegoś Narodu na torze polityki (przesuwa się go o jedno pole w dół, w kierunku pola „stanu wojny”), gracz musi wykorzystać wynik „Mobilizacji” kości akcji albo zagrać odpowiednią kartę Wydarzenia.

Znaczek przesunie się też *automatycznie*, kiedy nastąpi jedno z poniższych zdarzeń:

— Za każdym razem, kiedy armia, w skład której wchodzą jednostki danego Narodu, zostanie zaatakowana (każdą bitwę uważa się za jeden atak, bez względu na liczbę rozegranych rund bitwy). Należy też pamiętać, że Naród, którego armia zostanie zaatakowana, staje się aktywny.

— Za każdym razem, kiedy osada (wioska, miasto lub twierdza) danego Narodu zostanie zdobyta przez przeciwnika.

Przykład: Gracz Cienia atakuje armię Północy w mieście Dale. Po pierwszej rundzie walki gracz Wolnych Ludów decyduje się na odwrót jedyną pozostałą na planszy regularną jednostką Północy. Armia Cienia wkracza do nowo zdobytego miasta, a gracz umieszcza na nim swój znaczek kontroli. W wyniku tej akcji naród Północy zostaje aktywowany, a jego znaczek na torze polityki zostaje przesunięty o dwa pola w kierunku pola „stan wojny” (armia Północy została zaatakowana, a potem miasto Północy zostało zdobyte przez Cień).

Uwaga: Niektóre karty Wydarzeń lub zdolności postaci mogą pozwolić na przesunięcie znacznika na torze polityki w kierunku przeciwnym do „stanu wojny”, co czasami może nawet spowodować wycofanie się Narodu z wojny. Jednak Naród nigdy nie może przesunąć się wyżej niż najwyższe umieszczone pole.

DOŁĄCZENIE DO WOJNY

Naród, który nie znajduje się w „stanie wojny”, jest



uznawany za **nieagresywny**.

Nieagresywne Narody podlegają szeregowi ograniczeń związanych z możliwościami ich armii.

Jednostki i dowódcy nieagresywnego Narodu muszą stosować się do poniższych ograniczeń:

— Mogą poruszać się poza granice swojego Narodu, ale nigdy nie mogą przekraczać granic innych Narodów (w tym przyjaznych).

— Nie mogą atakować wrogich armii (ale mogą się bronić, jeśli zostaną zaatakowane).

— Nigdy nie mogą być rekrutowane przy wykorzystaniu wyniku „Mobilizacji” kości akcji.

Gracze muszą respektować te ograniczenia nawet, jeśli jednostki nieagresywnego Narodu znajdują się w jednej armii z jednostkami Narodu w „stanie wojny”.

Wyjątek: Jednostki nieagresywnego Narodu mogą przekraczać granicę innego Narodu, jeśli przeprowadzają odwrót z bitwy. Jeśli gracz przekroczy

w ten sposób granicę innego Narodu, podczas następnego ruchu tych jednostek, muszą one opuścić granice tego Narodu, chyba że w międzyczasie ich Naród znajdzie się w „stanie wojny”.

Przykład: Dwie jednostki Północy z Dale przeprowadzają odwrót z bitwy. Północ nie znajduje się w „stanie wojny”, ale jednostki te mogą się wycofać do Ereboru (który należy do Narodu krasnoludów). Jednostki te nie mogłyby przekroczyć tej granicy normalnym ruchem, ale ze względu na fakt, że przeprowadzają odwrót, mogą to zrobić.

Kiedy znacznik polityki Narodu zostanie przesunięty na ostatnie pole toru polityki, dany Naród przejdzie w „stan wojny”.

Narodu znajdującego się w „stanie wojny” nie wiążą ograniczenia nałożone na Naród nieagresywny. Armie takiego Narodu mogą swobodnie się poruszać po planszy, przekraczać granice innych Narodów i atakować wrogie armie, a gracz może rekrutować wojska tego Narodu, wykorzystując wynik „Mobilizacji” kości akcji.

Tak jak zaznaczono wcześniej, „pasywny” Naród Wolnych Ludów nigdy nie może znaleźć się w „stanie wojny”. Zanim gracz przesunie jego znacznik na ostatnie pole toru polityki, musi go wpierw aktywować.

POSTACIE NA WOJNIE

Postacie i Nazgûle mogą się swobodnie poruszać po planszy i uczestniczyć w bitwach bez względu na to, na jakim polu znajduje się znacznik Narodu, z którego pochodzą. Mówiąc w skrócie, uważa się, że postacie już znajdują się w „stanie wojny”.

Przykład: Nazgûl może wziąć udział w bitwie, mimo że Naród Saurona nie znajduje się jeszcze w „stanie wojny”.

POMNIEJSZE NARODY

Niektóre karty Wydarzeń mogą umieszczać jednostki należące do Narodów, które nie są reprezentowane na torze polityki (Enty, Orły, Vanyarowie i Umarli w przypadku Wolnych Ludów; Nietoperze, Pajaki i Górale w przypadku Cienia). Te Pomniejsze Narody liczą się jako będące w „stanie wojny” od samego początku.

Ponieważ te Narody nie posiadają żadnych należących do nich osad, ich jednostki mogą być umieszczane na planszy tylko dzięki kartom Wydarzeń.



ROZDZIAŁ VIII :

DRUŻYNA PIERŚCIENIA

W *Wojnie o Pierścień* Frodo i Sam są nierołączni, reprezentuje ich jedna figurka **Powierników Pierścienia**. Tak jak opisano to we Władcy Pierścieni, wraz z nimi podróże grupa **Twarzyszy**, wybranych spośród wszystkich Wolnych Ludów Śródziemia.

Wszystkie te postacie tworzą **Drużynę Pierścienia**. Frodo i Sam są zdeterminowani dotrzeć do Góry Przeznaczenia, ale pozostały Towarzysze mają wybór: mogą zostać i chronić Drużynę Pierścienia albo z czasem ją opuścić, aby wspomóc Wolne Ludy Zachodu w wojnie z Cieniem.

FIGURKI I ŻETONY DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Drużynę Pierścienia reprezentuje w grze zestaw figurek i żetonów.

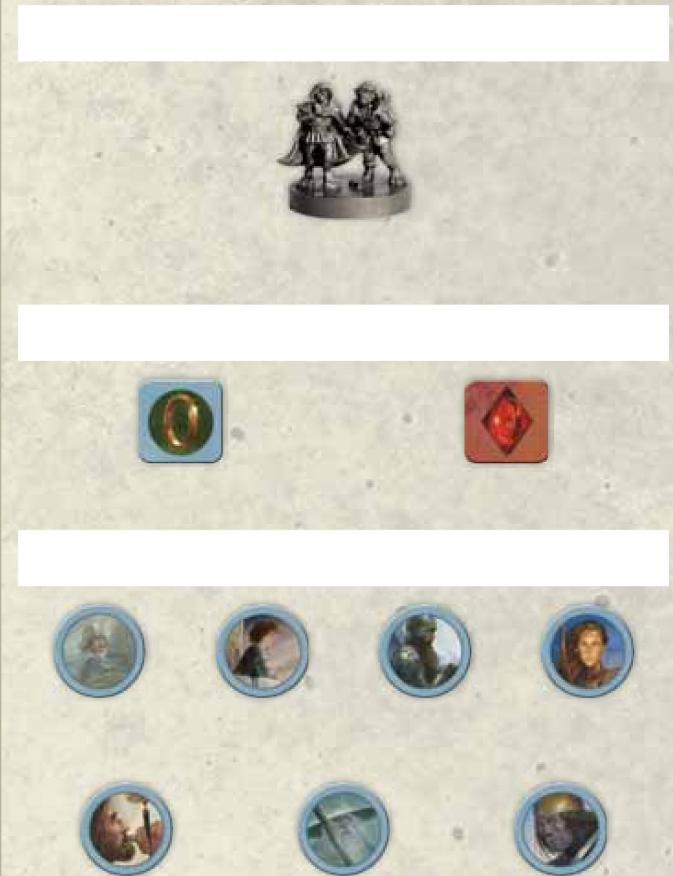
— Figurka **Powierników Pierścienia** (Froda i Sama) wskazuje na ostatnie *znane miejsce pobytu* Drużyny Pierścienia. Umieszcza się ją w regionie, w którym Drużyna została ostatnio odkryta. Na początku rozgrywki tę figurkę umieszcza się w Rivendell. Za każdym razem, kiedy zasady lub karty Wydarzeń odnoszą się do obecnego miejsca pobytu Drużyny Pierścienia, uważa się za nie miejsce, w którym znajduje się ta figurka, bez względu na znaczek postępów Drużyny Pierścienia (patrz poniżej).

— **Znaczek postępów Drużyny Pierścienia** wskazuje, jak daleko Drużyna Pierścienia zawędrowała od ostatniego znanego miejsca pobytu, a także czy jest ona **ukryta**, czy też została **odkryta**. Znaczek ten umieszcza się na **torze Drużyny Pierścienia** na planszy i przesuwa o jedno pole do przodu za każdym razem, kiedy Drużyna się poruszy.

— Figurki i żetony **Twarzyszy** (siedem różnych postaci) przedstawiają pozostałych członków Wolnych Ludów. Na początku rozgrywki figurki i żetony umieszcza się na planszy na **polu Drużyny Pierścienia**, aby zaznaczyć, że wszystkie te postacie są częścią Drużyny. Kiedy któryś z Towarzyszy opuści Drużynę Pierścienia, jego figurkę przesuwa się z tego pola na mapę, a żeton usuwa.

POWIERNICY PIERŚCIENIA

Figurka Powierników Pierścienia przedstawia Froda i Samą. Miejsce pobytu Powierników Pierścienia zawsze



zaznacza się ich figurką (chyba, że zostanie zagrana karta Wydarzenia "Sam-Powiernik Pierścienia" - w takim przypadku figurkę Powierników zastępuje się figurką Sama).

ZEPSUCIE

Brzemień Jedynego Pierścienia stale rośnie, a jego zgubny wpływ na Powierników Pierścienia odzwierciedla **zepsucie**, wartość liczbową, która rozpoczyna się od 0 punktów, a kończy na 12.

Kiedy zepsucie osiągnie 12 punktów, uznaje się, że Powiernicy Pierścienia zawiedli i poddali się straszliwej mocy Jedynego Pierścienia. W takim wypadku gracz Cienia wygrywa grę.

Gracz Wolnych Ludów zaznacza rosnące zepsucie Powierników Pierścienia **znaczkiem zepsucia**, który przesuwa po torze Drużyny Pierścienia (na tym samym torze znajduje się też znaczek postępów Drużyny Pierścienia) na odpowiadające wartości zepsucia ponumerowane pola.

KARTY POSTACI

Każdy Towarzysz, Bohater lub Śluga (wraz ze swoimi zdolnościami) został opisany na odpowiedniej **karcie**

Postaci.

Na początku rozgrywki wszyscy Towarzysze znajdują się w Drużynie Pierścienia, a ich karty tworzą **talię Drużyny Pierścienia** (na bok należy odłożyć kartę Smeagola).

Tę talię umieszcza się na planszy na polu przewodnika Drużyny Pierścienia. Dopóki dany Towarzysz znajduje się w Drużynie Pierścienia, jego karta będzie się znajdować w talii Drużyny Pierścienia.

Kiedy Towarzysz opuści Drużynę, jego kartę należy usunąć z talii i umieścić na stole przed graczem Wolnych Ludów. Bohaterowie i Ślugi dobierani są z talii Bohaterów/Ślug i są zagrywani z ręki. Pozostałe postacie mogą wkroczyć do gry w wyniku odpowiednich kart Wydarzeń.

Każda karta Postaci zawiera następujące informacje:

- Jej **poziom**, niebieską cyfrę z lewej strony karty, wykorzystywaną podczas poszukiwań Pierścienia (patrz akapit „Efekty poszukiwań”) i poruszania postacią.
- Wartość jej **zdolności przywódczych**, czerwoną cyfrę z prawej strony, którą bierze się pod uwagę podczas bitwy.
- Opis **Narodu**, wskazujący, które Narody dany Towarzysz może aktywować.
- Jej **specjalną zdolność**.
- Niektóre postacie posiadają **Zadanie**, którego wypełnienie zapewnia dodatkową kość akcji.

(ILUSTRACJA KARTY POSTACI Z ULTIMATE REWORK)

PRZEWODNIK DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Jeden z Towarzyszy znajdujących się w Drużynie Pierścienia jest uważany za **przewodnika** grupy podczas tej niebezpiecznej wyprawy.

Na początku każdej rozgrywki w *Wojnę o Pierścień* tym Towarzyszem jest **Gandalf Szary**.

Gracz Wolnych Ludów może wybrać nowego przewodnika pod koniec każdej fazy Drużyny Pierścienia albo w momencie tury, w którym skład Drużyny ulegnie zmianie (w wyniku odłączenia się postaci od Drużyny lub jej eliminacji).

Karta Postaci Towarzysza, który jest przewodnikiem, zawsze powinna znajdować się na wierzchu talii Drużyny Pierścienia, tak aby gracz mógł łatwo zapoznać się z jego specjalnymi zdolnościami.

Niektóre postacie, gdy są przewodnikami, mogą korzystać ze swojej specjalnej zdolności.

Smeagol jako przewodnik

Jeśli Drużynę Pierścienia opuszczą wszyscy Towarzysze, Powiernicy Pierścienia zostaną sami, a Smeagol zostanie ich przewodnikiem. Kiedy to nastąpi, kartę Postaci Smeagola należy umieścić na polu przewodnika Drużyny Pierścienia. Gdy Smeagol jest przewodnikiem Drużyny Pierścienia, żaden z Towarzyszy nie może ponownie dołączyć do Drużyny.

TOR DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Tor Drużyny Pierścienia służy graczom do zaznaczania tajnych ruchów Powierników Pierścienia.

Figurkę Powierników Pierścienia gracz umieszcza na planszy jedynie, kiedy chce zaznaczyć ostatnie znane miejsce pobytu Drużyny Pierścienia, natomiast za każdym razem, kiedy Drużyna się porusza, gracz przesuwa jedynie **znacznik postępów** na torze Drużyny Pierścienia.

Im wyższa liczba na polu na torze Drużyny Pierścienia, na którym znajduje się znacznik postępów, tym dalej od ostatniego znanego miejsca pobytu znajduje się Drużyna.

PORUSZANIE DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Gracz Wolnych Ludów przesuwa znacznik postępu na torze Drużyny Pierścienia podczas fazy Rozpatrywania akcji na jeden z dwóch sposobów: **wykorzystuje wynik „Postaci” kości akcji albo zagrywa kartę Wydarzenia**.

Za każdym razem, kiedy Drużyna Pierścienia się porusza, znacznik postępów należy przesunąć na torze Drużyny Pierścienia o **jedno pole do przodu** („ukrytą” stroną ku górze).

Za każdym razem, kiedy znacznik postępów zostanie przesunięty, gracz Cienia może szukać podróżującej Drużyny (patrz dalej). Czarny Władca Mordoru ma nadzieję odzyskać cenny Pierścień, niszcząc ducha Powierników Pierścienia, zabijając ich Towarzyszy lub, w ostateczności, ustalając miejsce pobytu Drużyny Pierścienia.

USTALANIE MIEJSCA POBYTU DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Ponumerowane pola na torze Drużyny Pierścienia reprezentują dystans (mierzony w regionach), jaki Drużyna przebyła od swojego ostatniego znanego miejsca pobytu (regionu, w którym znajduje się figurka Powierników Pierścienia).

Faktyczne miejsce pobytu Drużyny Pierścienia ustala się jedynie, gdy Drużyna zostanie odkryta.

Podczas poszukiwań odkrycie następuje wtedy, gdy karta Poszukiwań posiada zdolność odkrycia Drużyny.

Kiedy Drużyna Pierścienia zostanie odkryta, należy odwrócić żeton postępów Drużyny Pierścienia na „odkrytą” stronę.

Następnie gracz Wolnych Ludów musi natychmiast przesunąć figurkę Powierników Pierścienia (od ostatniego znanego miejsca pobytu), o tyle, ile wskazuje wskazuje liczba na polu toru Drużyny Pierścienia, na którym znajduje się znacznik postępów. Upewnij się, że jasno pokazujesz, jaką ścieżką podążasz i przez jakie regiony podróżyuje Drużyna.

Następnie, najpierw gracz Wolnych Ludów może wyleczyć do 2 punktów zepsucia za każdą nie obleżoną osadę Wolnych Ludów kontrolowaną przez Wolne Ludy, przez którą podróżyje Drużyna. Następnie Drużyna musi otrzymać 1 obrażenie za każdą armię Cienia i twierdę Cienia (nie obleganą i kontrolowaną przez graczy Cienia), przez którą podróżyje. Niektóre karty i postacie mogą również zadawać obrażenia w zależności od tego, dokąd podróżyje Drużyna i zadają obrażenia w tym samym czasie, co armie i twierdze. W przypadku obrażeń za armie i twierdze oraz w przypadku efektów kart Wydarzeń nie liczysz regionu, z którego Drużyna rozpoczyna swój ruch (chyba że jest to również region, w którym kończy się jej ruch), ale liczysz ten, w którym ruch kończy.

Następnie gracz Wolnych Ludów przesuwa znacznik postępów na pole „0” toru Drużyny Pierścienia.

UKRYWANIE DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Gracz Wolnych Ludów może wykorzystać wynik „Postaci” kości akcji podczas fazy Rozpatrywania akcji, aby odwrócić żeton postępów Drużyny Pierścienia na „ukrytą” stronę.

Należy zwrócić uwagę, że wykorzystanie wyniku „Postaci” kości akcji, aby ukryć Drużynę Pierścienia, nie pozwala graczowi jednocześnie nią poruszyć. Jeśli gracz Wolnych Ludów chce poruszyć ponownie ukrytą Drużynę, musi na ten cel wykorzystać inny wynik „Postaci” podczas którejś z kolejnych akcji.

Gracze powinni pamiętać, że Drużyna Pierścienia może się poruszać tylko, kiedy jest ukryta.

WKRACZANIE DO MORDORU

Mordor to kraina Czarnego Władcy. Jej góry są niemal niemożliwe do zdobycia, a przełęcze dobrze strzeżone.

W trakcie większości gier Drużyna Pierścienia przedżej czy później dotrze do opustoszałego płaskowyżu Gorgoroth.

Jeśli Drużyna zostanie odkryta i na torze Drużyny

postęp jest wystarczający, aby dotrzeć do Gorgoroth, umieść figurkę na pierwszym etapie toru Mordoru, a następnie przesuń ją o krok dalej na torze Mordoru za każdy pozostały jeszcze postęp. Gorgoroth liczy się w zasadzie jako jeden duży region z sześcioma krokami.

Jeśli w momencie odkrycia Drużyny w Gorgoroth znajduje się armia Cienia, to Drużynę uważa się jako podróżującą przez region, więc otrzyma 1 zepsucia (bez względu na to, ile kroków przejdzie na torze Mordoru).

Jeśli postęp drużyny jest wystarczający, aby dotrzeć do ostatniego stopnia na torze Mordoru (Szczeliny Zagłady), gracz Wolnych Ludów może na koniec jednej ze swoich akcji zdecydować się na dobrowolne ujawnienie Drużyny i umieszczenie jej figurki w Szczelinach Zagłady. Jeśli po rozpatrzeniu efektu karty Poszukiwań i ewentualnych obrażeń wynikających z ujawnienia, Powiernik Pierścienia ma mniej niż 12 punktów zepsucia i osiągnie Szczeliny Zagłady, gracz Wolnych Ludów natychmiast wygrywa grę. W przeciwnym razie gracz Cienia natychmiast wygrywa grę.

Po rozpatrzeniu efektu karty polowania i ewentualnych uszkodzeń wynikających z ujawnienia, jeśli posiadacz pierścienia ma mniej niż 12 punktów zepsucia i osiągnie Pęknięcie Zagłady, gracz Wolnych Ludów natychmiast wygrywa grę, w przeciwnym razie gracz Cienia natychmiast wygrywa grę.

ODŁĄCZANIE TOWARZYSZY OD DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Uważa się, że Towarzysze znajdujący się na polu Drużyny Pierścienia przebywają w tym samym regionie, co Powiernicy Pierścienia.

Gracz Wolnych Ludów może odłączyć od Drużyny Pierścienia dowolną liczbę Towarzyszy (lub grup Towarzyszy) podczas fazy Rozpatrywania Akcji, wykorzystując do tego celu wynik „Postaci” kości akcji.

Kiedy gracz odłącza Towarzysza od Drużyny Pierścienia, jego figurkę należy przesunąć z pola Drużyny Pierścienia na mapę.

Towarzysz może się przesunąć maksymalnie o tyle regionów, ile wynosi suma wartości pola na torze Drużyny Pierścienia, na którym znajduje się znacznik postępów, i poziomu tego Towarzysza.

Jeśli gracz Wolnych Ludów odłączył grupę Towarzyszy, przesuwa ich figurki wspólnie do jednego regionu. W takim wypadku bierze pod uwagę najwyższy poziom Towarzysza w grupie.

Ruch odłączonych Towarzyszy odbywa się do sąsiednich regionów i nie wpływa na niego obecność w tych regionach wrogich armii. Ruch przez czarne, nieprzekraczalne granice jest zabroniony.

Kiedy gracz Wolnych Ludów odłącza Towarzyszy, z pola Drużyny usuwa ich karty Postaci z talii Drużyny Pierścienia.

Jeśli od Drużyny Pierścienia zostanie odłączony przewodnik Drużyny, jeden z pozostałych w Drużynie Towarzyszy staje się nowym przewodnikiem. Jeśli Drużynę opuścili wszyscy Towarzysze, przewodnikiem zostaje Smeagol.

Jeśli Drużyna nie znajduje się w Mordorze, a Smeagol nie jest jej przewodnikiem, Towarzysz może ponownie dołączyć do Drużyny, poruszając się do tego samego regionu, co figurka Drużyny, ale tylko wtedy, gdy znacznik na torze postępu Drużyny znajduje się na pozycji 0. W takim przypadku należy usunąć figurkę Towarzysza z planszy i odłożyć ją z powrotem na pole Drużyny. W tym momencie można również wybrać nowego przewodnika.

Przykład: Ostatnie znane miejsce pobytu Drużyny Pierścienia to Rivendell, a znacznik postępów znajduje się obecnie na polu „5” toru Drużyny Pierścienia.

Gracz Wolnych Ludów decyduje się odłączyć od Drużyny Legolasa (poziom 2) i Meriadoka (poziom 1) jako grupę. Legolas i Meriadok mogą się przesunąć maksymalnie o 7 (5+2) regionów od Rivendell. Gracz decyduje się przesunąć ich do Leśnego Królestwa.

ROZDZIAŁ IX :

POSZUKIWANIA PIERŚCIEŃIA

W czasie gdy Drużyna próbuje dotrzeć do Góry Przeznaczenia, Sauron nieustannie poszukuje Powierników Pierścienia i ich Towarzyszy. Czarny Władca wyczekuje pogłosek i wysyła szpiegów, mając nadzieję odzyskać z dawna zaginiony skarb. W Wojnie o Pierścień te wysiłki reprezentują **poszukiwania Pierścienia**.

TALIA POSZUKIWAŃ

Na początku gry talia Poszukiwań składa się z następujących kart (i może być uzupełniona o specjalne karty Poszukiwań na późniejszym etapie gry):

- 2 karty „Szpiedzy Cienia”,
- 2 karty „Atak Wilków”,
- 2 karty „Ciężkie Brzemię”,
- 2 karty „Spokojna Podróż” i
- 2 karty „Trudny Teren”.

Gdy karty Poszukiwań zostają rozpatrzone, odkładane są na stos odrzuconych kart Poszukiwań.

KARTY POSZUKIWAŃ

Na kartach Poszukiwań opisane są różne efekty, mogące na różne sposoby zadawać obrażenia, spowalniać lub odkrywać Drużynę.

Czerwona liczba reprezentuje liczbę obrażeń, jakie otrzymuje Drużyna, gdy karta zostanie dobrana podczas poszukiwań.

(OBRAZEK KARTY POSZUKIWAŃ : Koszt w punktach Poszukiwań, nazwa, efekt, obrażenia)

Niektóre specjalne karty Poszukiwań, które mogą zostać umieszczone w talii Poszukiwań przez Wolne Ludy, mają niebieską liczbę ujemną; w tym przypadku Drużyna nie otrzymuje żadnych obrażeń, a zamiast tego gracz Wolnych Ludów może odjąć tę liczbę od aktualnego zepsucia Powiernika Pierścienia (do minimum 0).

ZAKUP KART POSZUKIWAŃ

Podczas fazy Przygotowań do Poszukiwań gracz Cienia może kupić z rezerwy dowolną liczbę specjalnych kart Poszukiwań, wydając punkty Poszukiwań. Punkty Poszukiwań zdobywa się przez przydzielenie kości do Poszukiwań, wyrzucenie na kościach symboli "Oka" lub efekty kart.

Punkty Poszukiwań zdobyte w danej rundzie przy pomocy efektów kart oznaczane są przy pomocy 6-ściennnej kości. Te punkty Poszukiwań można wydać podczas następnej fazy Przygotowań do Poszukiwań.

Koszt każdej specjalnej karty Poszukiwań jest zaznaczony na pomarańczowo po lewej stronie karty.

Po zakupie specjalnych kart Poszukiwań odejmij odpowiednio swoje punkty Poszukiwań i przetasuj talię Poszukiwań wraz z nowymi kartami.

Na koniec fazy Przygotowań do Poszukiwań niewydane punkty Poszukiwań przepadają.

POSZUKIWANIE DRUŻYNY

Za każdym razem, gdy znacznik postępu Drużyny przesuwa się do przodu, dobierana jest karta z wierzchu talii Poszukiwań. Należy natychmiast zastosować efekty wylosowanej karty. Jeśli w talii Poszukiwań nie ma już żadnych kart, nie losuje się żadnej karty Poszukiwań.

Kiedy wszystkie efekty zostaną rozpatrzone, odłóż kartę na stos odrzuconych kart Poszukiwań. Odrzuconych kart Poszukiwań nie można już nigdy kupić.

OBRAŻENIA Z POSZUKIWAŃ

Najpierw należy rozpatrzyć obrażenia zadane przez kartę Poszukiwań, a następnie obrażenia spowodowane ewentualnym odkryciem Drużyny Pierścienia (sumę obrażeń otrzymanych w wyniku odkrycia określa się na podstawie liczby armii Cienia i twierdz, przez które przebyła, osad Wolnych Ludów oraz innych efektów z kart, które aktywują się w momencie odkrycia Drużyny - patrz pkt "Ustalanie miejsca pobytu Drużyny Pierścienia").

Za każde z tych 2 przypadków otrzymania obrażeń gracz Wolnych Ludów może zdecydować:

- na przydzielenie obrażeń przewodnikowi Drużyny,
- na przydzielenie obrażeń losowemu Towarzyszowi,
- na użycie Pierścienia, aby przyjąć wszystkie obrażenia jako zepsucie.

Jeśli zdecydujesz się przydzielić obrażenia losowemu Towarzyszowi, losowo wybierz Towarzysza, korzystając z zakrytych kart Towiarzyszy, w tym przewodnika, ale zawsze wykluczając Smeagola (nigdy nie można mu przydzielić obrażeń).

Kiedy przydzielasz obrażenia Towarzyszowi, odejmij otrzymane obrażenia od poziomu Towarzysza. Jeśli suma wynosi 0 lub mniej, Towarzysz zostaje odrzucony, a Drużyna nie ponosi zepsucia. Jeśli suma jest większa niż 0, Towarzysz zostaje odrzucony, a reszta obrażeń przydzielana jest Powiernikowi jako zepsucie.

Jeśli zdecydujesz się użyć Pierścienia, zamień wszystkie otrzymane obrażenia na zepsucie, przesuwając licznik zepsucia o liczbę pól równą obrażeniom z poszukiwań.



ROZDZIAŁ X : WYGRANA

Podczas 7 fazy tur, Sprawdzenie warunków zwycięstwa, gracze sprawdzają po kolej spełnienie warunków zwycięstwa.

Jeśli któryś z tych warunków zostanie spełniony, gra się kończy, a jeden z graczy zostaje zwycięzcą.

W sytuacji, w której podczas jednej tury spełniono dwa lub więcej warunków zwycięstwa, warunki zwycięstwa o niższym numerze mają pierwszeństwo nad warunkami zwycięstwa o wyższym numerze.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA PIERŚCIENIA

Najważniejszym celem Saurona jest odzyskać Jedyny Pierścień, natomiast najważniejszym zadaniem Wolnych Ludów jest go zniszczyć.

Z tego względu, jeśli w **dowolnym momencie tury** zajdzie jedno z tych dwóch zdarzeń, gra **natychmiast**



się kończy (gracze nie czekają do fazy Sprawdzenia warunków zwycięstwa).

1) Porażka Powierników Pierścienia: Jeśli Powiernicy Pierścienia posiadają 12 lub więcej punktów zepsucia, zawiedli. Sauron odzyskał Pierścień,

gracz Cienia wygrywa grę.

2) Zniszczenie Pierścienia: Jeśli figurka Powierników Pierścienia znajduje się na polu „Szczelin Zagłady” toru Mordoru, a Powiernicy Pierścienia posiadają mniej niż 12 punktów zepsucia, Pierścień zostaje zniszczony, Sauron ostateczne pokonany, a gracz Wolnych Ludów wygrywa grę.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA WOJSKOWEGO

We „*Władcy Pierścieni*” wyraźnie napisano, że zniszczenie Pierścienia nie przyniosłoby Wolnym Ludom zwycięstwa, jeśli Sauronowi udałoby się wcześniej zniszczyć Narody Wolnych Ludów.

Jednocześnie, jeśli Wolnym Ludom udałoby się stawić czoła Sauronowi na polu bitwy, Czarny Władca musiałby skupić się na zmaganiach armii i wyprawa Powierników Pierścienia do Góry Przeznaczenia okazałaby się znacznie łatwiejsza.

Z tego względu, jeśli pod koniec tury zajdzie jedno z tych dwóch zdarzeń, gra natychmiast kończy się wojskowym zwycięstwem.

1) Cień podbił Śródziemie: Jeśli gracz Cienia kontroluje osady Wolnych Ludów warte 24 lub więcej punktów zwycięstwa, wygrywa.

2) Sauron został wygnany ze Śródziemia: Jeśli gracz Wolnych Ludów kontroluje osady Cienia warte 10 lub więcej punktów zwycięstwa, wygrywa.

Warunki zwycięstwa wojskowego opierają się na kontroli osad.

Dla celów ustalenia zwycięstwa wojskowego uważa się, że gracz kontroluje osadę wroga, jeśli znajduje się na niej jego znacznik kontroli.

Każde kontrolowana przez gracza wroga osada warta jest 1 punkt zwycięstwa, każde wrogie miasto jest warte 2 punkty zwycięstwa, natomiast każda kontrolowana przez gracza wroga twierdza warta jest 4 punkty zwycięstwa.

Gracze przesuwają swoje znaczniki punktów zwycięstwa na torze punktów zwycięstwa, aby zaznaczać wartość podbitych osad.

ROZDZIAŁ XI:

GRA CZTEROOSOBOWA

W grze czteroosobowej Wolne Ludy i Cień są podzielone na dwie podfrakcje, a każdy gracz przejmuje kontrolę nad jedną z nich. Po każdej stronie znajdują się dwie podfrakcje, co oznacza, że gra dla 4 graczy to zawsze walka 2 vs 2, a drużyna Wolnych Ludów walczy z drużyną Cienia, tak jak w grze dla dwóch graczy. Gracze z tej samej drużyny będą musieli współpracować, korzystając ze swoich podfrakcji, aby pokonać drugą drużynę.

Podfrakcja to kombinacja Narodów i Pomniejszych Narodów, nad którymi gracz ma kontrolę. Podfrakcja określa także liczbę kości akcji, z którymi gracz zaczyna grę. Podfrakcje są podzielone w następujący sposób:

WOLNE LUDY

KPR: Ta podfrakcja składa się z Krasnoludów, Północy, Rohanu, Entów i Orłów. Ten gracz rozpoczyna grę z 2 kościemi akcji.

EG: Ta podfrakcja składa się z Elfów, Gondoru, Vanyarów i Umarłych. Ten gracz rozpoczyna grę z 2 kościemi akcji.

CIEŃ

S: Ta podfrakcja składa się z sił Saurona, Nietoperzy i Pająków. Gracz Ten gracz rozpoczyna grę z 4 kościemi akcji.

I: Ta podfrakcja składa się z sił Isengardu, Korsarzy, Górali oraz Haradrimów i Easterlingów. Ten gracz rozpoczyna grę z 3 kościemi akcji.

Gracz kontrolujący podfrakcję „S” będzie liderem drużyny Cienia, podczas gdy gracz kontrolujący podfrakcję „EG” będzie liderem drużyny Wolnych Ludów.

PRZYGOTOWANIE

Przygotowanie jest takie samo, z tą różnicą, że sortujemy i dzielmy karty Wydarzeń, Bohaterów i Ślug w zależności od podfrakcji, do której należą, co jest wskazane w prawym dolnym rogu każdej karty. Każdy gracz ma własną talię Bohaterów, Strategii i Postaci.

(OBRAZEK)

(PRZYKŁAD NIE PASUJE DO POLSKIEGO)

SKRÓTU, TRZEBIA GO BĘDZIE ZASTAPIĆ POLSKIM ODPOWIEDNIKIEM)

Ponadto liderzy Wolnych Ludów i Cienia otrzymują po 6 żetonów Współpracy (jako żetonów Współpracy można użyć żetonów jednostek armii z 1ed Wojny o Pierścień, dostępnych do wydrukowania na stronie https://warofthering.eu/misc_down.html).

FAZA DOBIERANIA KART WYDARZEŃ

Każdy gracz ma swoją własną talię Strategii, Postaci i Bohaterów/Sług. Każda jednostka, Bohater lub Śluga zagrani z tych kart znajdują się pod kontrolą graczy, którzy zagraли tę kartę.

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1 kartą Wydarzenia Strategii, 1 kartą Wydarzenia Postaci i 1 kartą Bohatera/Ślugi. Podczas fazy dobierania kart Wydarzeń każdy gracz może zdecydować, czy dobrać jedną kartę Wydarzenia Strategii, czy jedną kartę Wydarzenia Postaci.

Limit kart na ręku wynosi 5 kart dla każdego z graczy.

FAZA DRUŻYNY PIERŚCIENIA

Podczas tej fazy lider Wolnych Ludów może podjąć decyzję o zmianie przewodnika Drużyny.

FAZA PRZYDZIELANIA KOŚCI DO POSZUKIWAŃ

Podczas tej fazy każdy z graczy może zdecydować o umieszczeniu dowolnej liczby swoich kości na polu poszukiwań.

FAZA PRZYGOTOWANIA DO POSZUKIWAŃ

Lider Cienia decyduje, które specjalne karty Poszukiwań zostaną zakupione.

FAZA ROZPATRYWANIA AKCJI

Każdy gracz rzuca swoimi kościemi, a uzyskane dzięki nim wyniki mogą być wykorzystane tylko przez niego samego lub dla kontrolowanego przez niego Narodu.

Rozpoczynając od Wolnych Ludów, każda drużyna rozpatruje jedną kość. O kolejności rozpatrywania poszczególnych kości akcji decyduje lider drużyny, w ten sposób lider drużyny może rozpatrzyć kości akcji obydwu graczy w dowolnej kolejności. Lider decyduje także o pasowaniu lub nie. Sama akcja jest jednak zawsze rozstrzygana przez gracza kontrolującego kości, więc pamiętajcie, aby po rzucie kościemi trzymać je osobno.

Poniżej znajdują się ograniczenia, których musi przestrzegać gracz, rozpatrując swoje kości akcji:

Wynik „Postać” na kości akcji

Gracze mogą poruszać wyłącznie Bohaterem lub Śługą swojej podfrakcji (oznaczenie w prawym dolnym rogu karty Bohatera/Ślugi).

Gracze mogą poruszać się i atakować wyłącznie armią, którą kontrolują.

Obaj gracze Cienia dzielą kontrolę nad Nazgulami, obaj gracze Wolnych Ludów dzielą kontrolę nad Towarzyszami (z wyjątkiem Gandalfa Białego i Elessara, którzy pozostają pod kontrolą podfrakcji wskazaną w prawym dolnym rogu).

Obaj gracze Wolnych Ludów dzielą kontrolę nad Drużyną Pierścienia i dlatego mogą używać wyników „Postaci” kości akcji, aby ją poruszyć. Wszelkie decyzje związane z Drużyną Pierścienia zależą od aktywnego gracza.

Wynik „Armia” na kości akcji

Gracze mogą poruszać się i atakować wyłącznie armią, którą kontrolują.

Wynik „Mobilizacja” na kości akcji

Gracze mogą rekrutować wyłącznie w kontrolowanych przez siebie regionach kraju. Gracze mogą przesuwać jedynie żeton polityki kontrolowanego przez siebie Narodu.

Wynik „Wydarzenie” na kości akcji

Gracze mogą zagrywać karty wyłącznie ze swoich rąk lub dobierać karty ze swojej talii.

PIERŚCIENIE ELFÓW

Pierścienie Elfów mogą być używane przez lidera drużyny.

KONTROLA NAD ARMIA

Kontrola armii zależy od tego, kto w tej armii posiada najwięcej jednostek należących do swojej podfrakcji (liczymy tylko jednostki). Jeżeli jest remis w liczbie jednostek, kontrolę nad tą armią sprawuje lider. Jeśli masz kontrolę nad armią, możesz poruszyć wszystkie jednostki, dowódców, Nazgûle, postacie, które ona zawiera i nimi atakować (nawet tymi, które nie należą do twojej podfrakcji). Gracz nie posiadający najwięcej jednostek może nadal, jeśli tylko chce, niezależnie poruszać swoimi własnymi jednostkami, dowódcami, Nazgûlami i postaciami.

BITWY

Bitwy zawsze rozgrywane są przez gracza kontrolującego armię, to on musi podejmować wszystkie decyzje związane z tą bitwą aż do jej zakończenia, nawet jeśli w trakcie tej bitwy zmieni się gracz posiadający najwięcej jednostek w armii (jeśli tak się stanie, kontrola nad armią zmieni się po zakończeniu bitwy).

Oznacza to również, że gracz kontrolujący armię może zagrywać w tej bitwie tylko karty Bitwy z własnej ręki.

ZNACZNIKI WSPÓŁPRACY

W dowolnym momencie lider drużyny może wydać i odrzucić żeton Współpracy, aby dać jedną kości lub kartę swojemu koledze z drużyny lub odebrać mu jedną kości lub kartę.

Na początku gry w każdej drużynie znajduje się 6 żetonów Współpracy.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Punkty zwycięstwa są współdzielone przez graczy należących do tej samej drużyny, dlatego warunki wygranej są takie same jak w grze 2-osobowej.

KOMUNIKACJA

Gracze, jeśli tylko chcą, mogą komunikować się i pokazywać swoje karty członkom drużyny. Gracze mogą także porozumiewać się potajemnie poprzez wiadomości, ukryty kod lub przechodząc do innego pokoju, o ile nie zakłóca to zbytnio rozgrywki.

W przypadku każdej decyzji, którą musi podjąć lider, ostateczna decyzja należy do lidera, ale obaj gracze mogą uczestniczyć w podejmowaniu decyzji.

ZASADY, KTÓRE ŁATWO PRZEOCZYĆ:

— Nie ma już żadnych ograniczeń w umieszczaniu jakichkolwiek kości na polu poszukiwań, możesz umieścić tam dowolną ich liczbę, a nawet wszystkie, jeśli chcesz.

— Poruszanie się wszystkimi postaciami po planszy oraz przemieszczanie Towarzyszy do/z Drużyny odbywa się w ramach tej samej akcji, Towarzysze mogą także przemieszczać się w różnych kierunkach, w różnych grupach lub osobno.

— Nie ma już żadnych ograniczeń związanych z Pierścieniami Elfów, możesz użyć dowolnej ich liczby na turę i możesz zmienić swoje kości w dowolnym momencie, nawet tuż po rzucie (co oznacza, że jako gracz Cienia możesz zamienić wynik „Oka”, zanim zostanie on przekształcony na punkty Poszukiwań).

— Na początku tury można zmienić przewodnika Drużyny Pierścienia, nawet jeśli ma on niższy poziom niż inny Towarzysz w Drużynie Pierścienia.

— Kiedy atakujesz armią i wygrywasz, wszystkie jednostki przydzielone do walki MUSZA poruszyć się do podbitego regionu. Jeśli nie chcesz, aby niektóre jednostki/postacie zaatakowały, musisz je pozostawić i nie używać ich podczas bitwy.

— Karty Wydarzeń nie pozwalają już na umieszczanie jednostek w oblężonej twierdzy (chyba że na karcie jest

napisane inaczej).

— Kiedy Drużyna Pierścienia wkracza do Mordoru, najpierw przemieszcza się przez Maranon lub Minas Morgul, a następnie na pierwszy stopień Toru Mordoru.

— Kiedy zyskujesz kość akcji, nie możesz jej stracić, chyba że na karcie jest napisane inaczej (niektóre Zadania określają „tak długo, jak”).

— Nie możesz już ujawniać Drużyny Pierścienia. Jedynym przypadkiem, w którym możesz jako Wolne Ludy dobrowolnie ujawnić Drużynę Pierścienia jest sytuacja, gdy znajduje się na tyle daleko na torze postępu Drużyny, aby dotrzeć do Szczelin Zagłady i spróbować wygrać grę.

— Gdy postacie poruszają się bez armii, nie muszą się zatrzymywać, jeśli wkraczają do regionu z twierdzą wroga.

— Postać aktywuje Narody swojej narodowości, gdy zakończy swój ruch w dowolnej osadzie, nie tylko w mieście/twierdzy.

— Karty Wydarzeń są teraz odrzucane odkryte.

— Jeśli postacie będące jednocześnie Nazgulami zostaną pokonane, umieszcza się je z powrotem w posiłkach, a ich karty wracają na rękę gracza Cienia.

